Il giuramento del mago

Prima di intraprendere lo viaggio mio tra

i mondi per apprendere le nobili et arcane

arti magiche, JURO SOLEMNEMENTE

di seguire le TRE LEGGI qui vergate, et di

prodigarmi sempre et in ogni modo per essere

degno dello titulo di "MAGO".

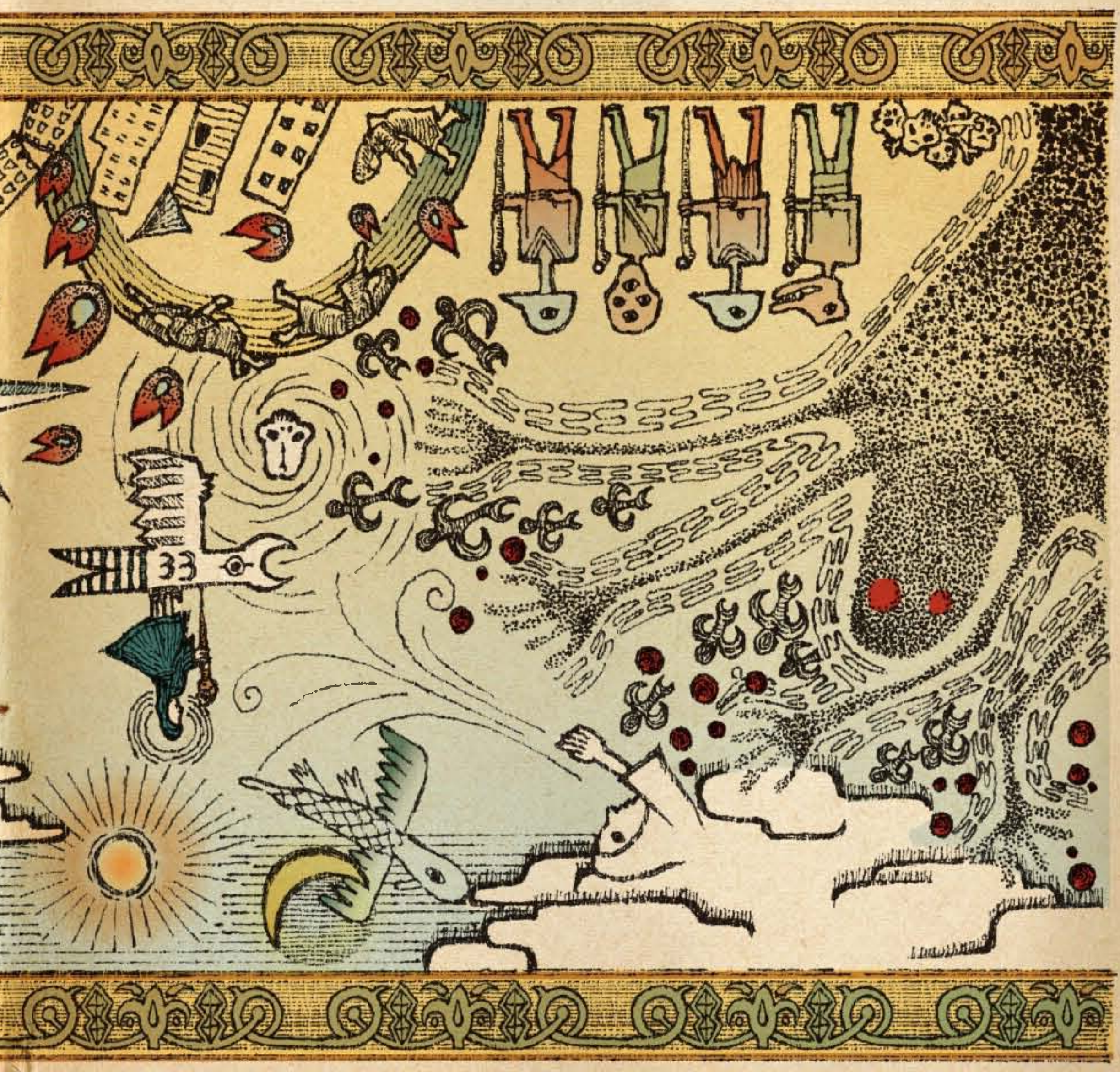
Le leggi della magia

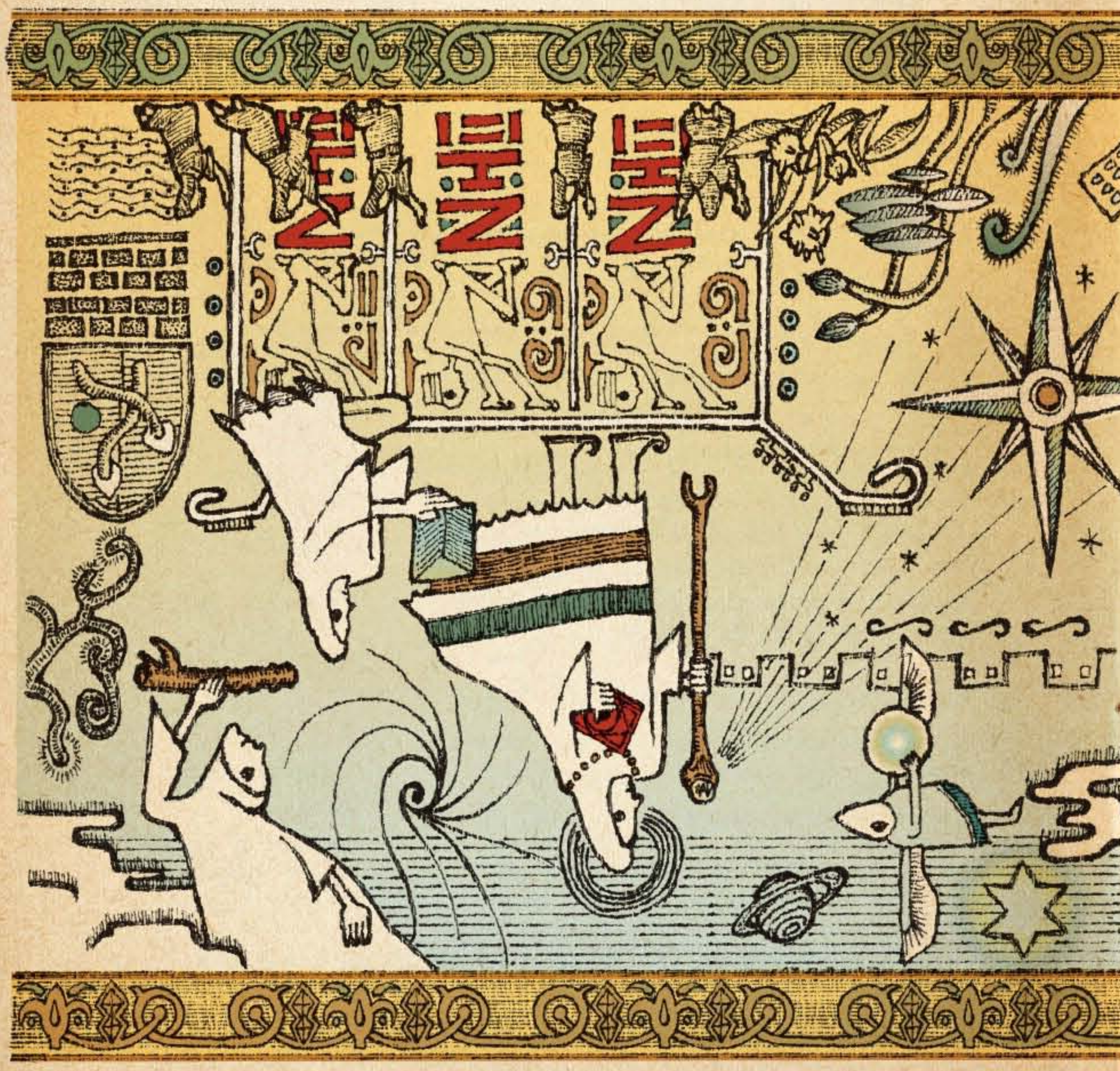
Un mago mai pronunzia menzogna né diffonde falsità alcuna.

Un mago non muove in avanti lo piede sinistro prima che lo destro sia ben saldo al suolo.

Un mago non varca l'uscio de la casa sua se la tempesta spazza la via.

Firmato:


33



Indice

Capitolo I: Magia 11

Cos'è un mago? 12

Insegnamenti per aspiranti maghi - 1: 12

I Grandi Saggi

Gli strumenti della magia 13

Insegnamenti per aspiranti maghi - 2 14

Il portacuore

Come lanciare gli incantesimi 16

Insegnamenti per aspiranti maghi - 3: 16

La leggendaria bacchetta magica

L'elenco delle rune 18

Insegnamenti per aspiranti maghi - 4 72

Soluzioni al volo

Capitolo II: Alchimia 73

Cos'è l'alchimia? • Calderoni alchemici et genii 74

Come usare il Calderone 75

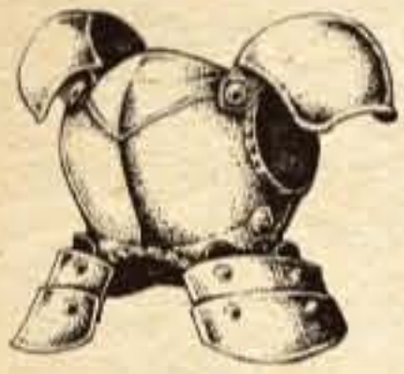
Ricette alchemiche 76

Capitolo III: Equipaggiamento 95

Equipaggiamento dei famigli 96

Armi, armature et accessori

- Spade et pugnali 97
- Asce et martelli 101



- Lance 104
- Artigli 106
- Corna 109
- Armature 110
- Scudi 113
- Abiti et tuniche 115
- Elmi 118
- Mantelli 119
- Zanne 122
- Medaglie 124
- Emblemi 125
- Scaglie 127

Insegnamenti per aspiranti maghi - 5: 129

Mezzi di trasporto (parte prima)

Insegnamenti per aspiranti maghi - 6: 130

L'Armerlia

Capitolo IV: Cibi et provviste varie 131

Provviste di uso comune per i maghi

- Provviste di base 132
- Ingredienti 134
- Materiali alchemici 136
- Prelibatezze 141
- Gli effetti delle diverse prelibatezze 145
- Gemme et gocce 146

Insegnamenti per aspiranti maghi - 7: Mezzi di trasporto (parte seconda) 147

Insegnamenti per aspiranti maghi - 8: Le Merciveterie 148

Capitolo V: Creature et famigli 149

Creature et famigli • Cos'è un famiglio? 150

Insegnamenti per aspiranti maghi - 9: Le serenate et la Tana dei famigli 151

La gabbia delle creature 152

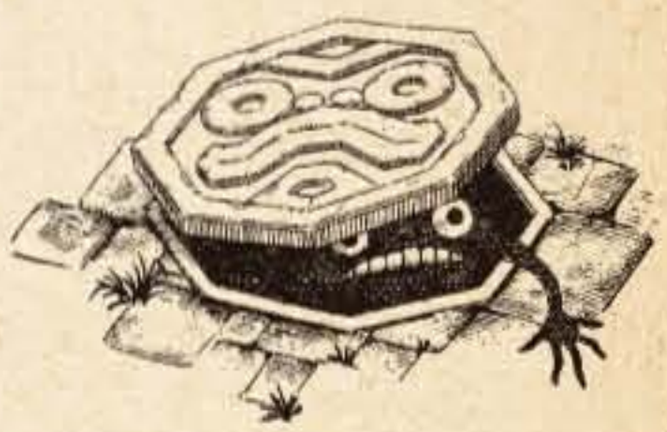
La metamorfosi • I globi 153

I segni dei famigli 154

I mostri • Le classi delle creature 156

Elenco delle creature per classe

Milites	Belve leggendarie 1: i Guardiani	157
Bestiae	Belve leggendarie 2: il grande cervo della selva	164
Aquaticas	Belve leggendarie 3: tentacoli degli abissi	175
Aves	Belve leggendarie 4: il signore dei cieli	182
Minimae	Belve leggendarie 5: Re Sorcho	192
Automas	Belve leggendarie 6: il monumento vivente	201
Flora	Belve leggendarie 7: il Guardiano del Monte Fornace	208
Insectos	Belve leggendarie 8: il grande serpente del deserto	216
Ninfae	Belve leggendarie 9: il segugio scomparso	222
Dracones	Belve leggendarie 10: la meravigila delle acque	229
Arcanae	Belve leggendarie 11: l'enigma rosso sangue	236
Daemones	Belve leggendarie 12: luci che brillano nella notte più nera	243



- Mortuos — Belve leggendarie 13: la grande nave fantasma — 249
- Nobiles — Belve leggendarie 14: l'albero della luce — 256

Insegnamenti per aspiranti maghi - 10: — 190

Gli Incubi

Insegnamenti per aspiranti maghi - 11: — 191

I punti deboli delle creature

Le Guerre magiche: un'illustrazione — 212

Insegnamenti per aspiranti maghi - 12: — 258

I Gattostelli

Capitolo VI: Dodici racconti meravigliosi 259

Il primo racconto: Il principe codardo et il leone — 260

Il secondo racconto: Gli scoiattoli et il rovo — 265

Il terzo racconto: La fata che non poteva smettere di piangere — 270

Il quarto racconto: L'uomo-orso et le lacrime della principessa — 272

Il quinto racconto: Il ragazzo che voleva essere un dio — 278

Il sesto racconto: Il mio alter ego — 284

Il settimo racconto: La bambina che seppe diventare regina — 287

L'ottavo racconto: Il piccolo pastore — 290

Il nono racconto: Il flauto miracoloso — 294

Il decimo racconto: La macchina volante — 299

L'undicesimo racconto: L'albero et la pietra — 304

Il dodicesimo racconto: Il diario della fanciulla — 308

Capitolo VII: Regioni del mondo 311

Mappa del mondo 312

La regione delle Terre d'Estate settentrionali 314

- Guida della città di Gatmandù 316

La regione delle Terre d'Estate meridionali 318

- Guida della città di Muccakesh 320
- Guida della città di Porto Goa 322

Insegnamenti per aspiranti maghi - 13: 323

Il Tempio del cimento • L'Immenso Saggio

Insegnamenti per aspiranti maghi - 14: 324

Costa dei naufragi • La Volta del pianto

Insegnamenti per aspiranti maghi - 15: 325

La cultura della pietra

La regione di Autumnia 326

- Guida della città di Piggsbruck 328

Le altre isole 330

- Guida della città di Neville 332
- Guida di Campo Pie' di Fata 333

Insegnamenti per aspiranti maghi - 16: 334

Le radure nascoste

Insegnamenti per aspiranti maghi - 17: 336

Il mondo parallelo

Il continente perduto 337

L'alfabeto nazcaäno 338

Alcune parole di saggezza per i maghi neofiti 340

Capitolo I

Magia

Magia che de l'anima sei specchio sincero
Nel nome tuo questo core sempre ricercherà
Ciò che mai deve mancar a un mago vero
Saggezza, gratia et verità.

Cos'è un mago?

Aprendo questo libro et prestando giuramento avete dichiarato di voler divenire maghi. Prima di iniziare a percorrere la via della magia, però, dovete comprendere cosa ciò significhi realmente.

Le arti magiche possono essere apprese solo da chi ha il necessario talento. Guardate il vostro riflesso nella pietra incassata nella copertina di questo libro. Se tale riflesso vi appare capovolto, allora possedete le capacità necessarie per esercitare l'arte della magia, le qualità minime richieste a chi ha deciso di prestare il giuramento.

I maghi possono operare due tipi di magia: gli incantesimi, che si lanciano disegnando rune con la bacchetta magica, et l'alchimia, cum la quale si combinano elementi diversi per ottenerne di nuovi. Gli incantesimi saranno introdotti più avanti in questo capitolo, mentre l'alchimia sarà discussa nel prossimo.

Un terzo aspetto della magia riguarda i famigli, ma esso verrà esaminato a tempo debito. Sappiate, però, che l'addestramento dei famigli richiede talenti diversi rispetto a quelli impiegati per l'esercizio degli altri tipi di magia. Esistono individui capaci di creare famigli pur non essendo in grado di lanciare nemmeno un incantesimo.

I maghi capaci di padroneggiare tutte le arti magiche sono chiamati "Saggi". Divenire un Saggio è il più grande onore al quale un mago possa ambire. È una meta ambiziosa et difficile da raggiungere, ma certo non impossibile per coloro che si dedicheranno cum impegno maximo allo studio et alla pratica della magia, mantenendo puro il proprio cuore. Il tortuoso sentiero davanti a voi è il solo che conduce alla grandezza.

I tre pilastri della magia

- Incantesimi
- Alchimia
- Famigli

Insegnamenti per aspiranti maghi

I

I Grandi Saggi

I quattro Grandi Saggi che vivono nel nostro mondo hanno padronanza assoluta dei tre pilastri della magia. È risaputo che la loro abilità nel lanciare incantesimi non ha eguali, et che sono superbi addestratori di famigli. È però meno noto che un tempo visse un Re Mago la cui maestria et perizia nelle arti magiche erano di molto superiori a quelle dei Grandi Saggi. Il ricordo del Re Mago rimane solo negli antichi testi.

Gli strumenti della magia

Gli oggetti che ogni mago deve avere.

Abbecedabra

Il libro che ora avete dinanzi agli occhi. L'abbecedario d'ogni aspirante mago.

Diario del mago

I maghi che vogliono trarre il beneficio maximo dallo studio della magia non mancano mai di prendere appunti.

Borsa senzafondo

Una borsa incredibilmente capiente, che puote accogliere dentro di sé una quantità pressoché infinita di oggetti et provviste.

Portacuore

Il portacuore permette al mago di conservare le virtù prese dal cuore delle persone.

Bacchetta magica

Serve a tracciare rune et, di conseguenza, lanciare incantesimi. Essa deve essere trattata cum cura et rispetto maximi.

Gabbia delle creature

Un piccolo ma spazioso contenitore atto al trasporto dei famigli.

Il portacuore

Gioia et dolore, pena et piacere... Il cuore di ogni individuo comprende tutte queste cose et molte altre. Un cuore puote avere troppo d'una et non abbastanza di altre. Quando il cuore è sbilanciato, l'individuo va incontro a gravi conseguenze. Il medaglione portacuore è uno speciale contenitore nel quale le virtù, ossia gli elementi che compongono il cuore, possono essere conservate. Esso, inoltre, percepisce la presenza di persone che hanno sovrabbondanza di virtù, brillando quando si è vicini a tali individui.

Cum l'adeguato addestramento, i maghi apprendono a estrarre le virtù dai più dotati et donarle a chi ne è privo. Ricordate che il cuore di una persona non è qualcosa cum cui si possa giocare, et bisogna operare sulle virtù cum magna attenzione.

Usare il cuore di una persona per i propri scopi personali è un atto esecrabile, indegno d'un vero mago.

Le virtù

Sono otto le virtù che possono essere conservate nel portacuore: coraggio, gentilezza, ambizione, fiducia, disciplina, entusiasmo, amore et sicurezza. Seppur appaiano egregie qualità di per sé, un eccesso di una qualsiasi di esse puote causare problemi nelle persone. Troppa sicurezza, ad esempio, conduce all'arroganza.

Anche la carenza di una virtù è un problema, poiché rende la persona incapace di agire: l'individuo che si trova in questo stato è definito "cuorinfranto". È dovere di ogni mago estrarre virtù da chi ne possiede in abbondanza per donarne a chi ne è privo, al fine di riportare l'equilibrio nei loro cuori.

Ricordate, però, che nessuno dispone di una fonte inesauribile di virtù a cui attingere. Inoltre, solo un pizzico di ciascuna virtù puote essere riposta nel portacuore. Una volta che una virtù è stata condivisa cum un cuorinfranto, diventa necessario trovare un nuovo donatore da cui prelevarne dell'altra.

1

Una persona cum magna abbondanza d'una virtù accetta di condividerla.

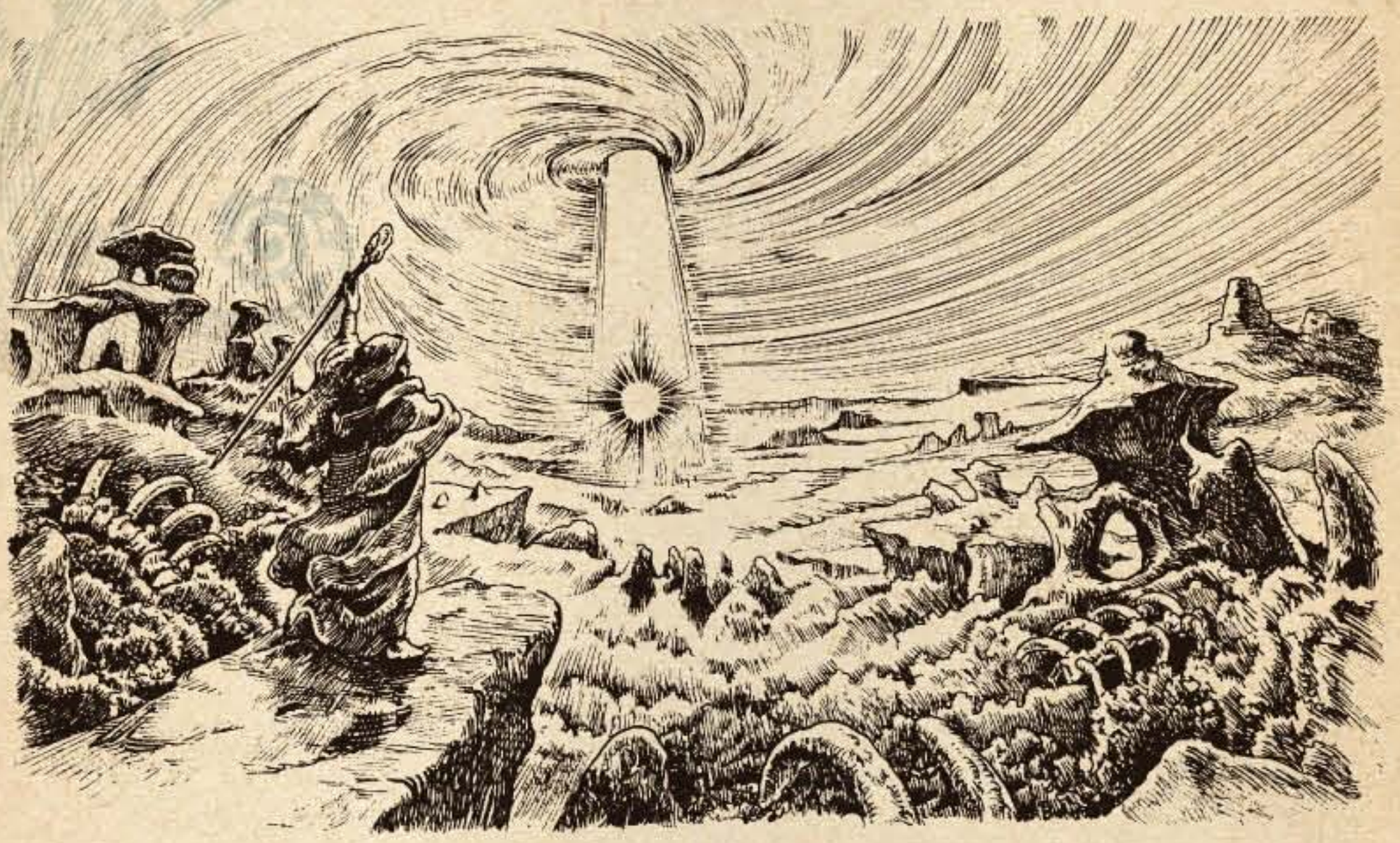
2

La virtù è donata a un cuorinfranto che ne difetta.

3

L'equilibrio del cuore viene ristabilito, et l'individuo cuorinfranto torna al suo stato naturale.

Come lanciare gli incantesimi



Le pagine lette finora vi hanno dato una prima idea delle qualità necessarie per diventare dei maghi. È perciò giunta l'ora di imparare a tracciare le prime rune. Questo compito richiede attenzione maxima: i gesti devono essere eseguiti secondo una sequenza ben precisa, et orribili conseguenze attendono chi non la rispetta. Lo studio delle rune richiede impegno et concentrazione.

Insegnamenti per aspiranti maghi

3

La bacchetta mitica

Lo scettro Tristella è una bacchetta magica leggendaria, che si crede sia appartenuta al Re Mago, nelle cui mani era capace di scatenare tempeste et radere al suolo montagne. Si dice che in essa fossero incastonate tre pietre magiche. Di esse, però, si è persa ogni traccia, et anche dello scettro Tristella non si ha più notizia alcuna.

Come tracciare le rune

Contrariamente a quanto si crede, per lanciare incantesimi non è necessario pronunciare formule magiche. I maghi usano la loro bacchetta per tracciare rune, misteriosi simboli tratti da una lingua più antica della civiltà nazcaäna. Sebbene quella lingua sia da tempo scomparsa, le rune sono tuttora usate dai maghi.

9 Stringete la bacchetta con entrambe le mani mentre tracciate le rune. Se le rune non saranno tracciate seguendo il corretto ordine, o se si inizia da un punto di partenza errato, l'incantesimo fallirà. La linea nera indica il primo gesto da compiere, quella rossa il secondo.

9 Conoscere le formule delle rune non è una condizione sufficiente per lanciare gli incantesimi. Alcuni sortilegi richiedono che i maghi abbiano soddisfatto determinati requisiti, mentre altri necessitano di bacchette specifiche.

1

Sgombrate la vostra mente et placate il cuore. Mettete da parte i malvagi pensieri. Visualizzate l'incantesimo che volete lanciare.

2

Stringete la bacchetta magica, concentrate le vostre energie sulla sua punta et tracciate la runa nell'aria.

3

Non allentate la presa fino a che l'incantesimo non è stato lanciato, altrimenti la runa si perderà nel nulla.

L'elenco delle rune

2	Crea famiglio	p20	
2	Transmundi	p21	
3	Toccasana	p22	
4	Succhiaveleno	p23	
5	Omnicura	p24	
6	Prendicuore	p25	
7	Donacuore	p26	
8	Grimaldus	p27	
9	Instaviaggio	p28	
10	Levitazione	p29	
11	Alter ego	p30	
12	Sparizione	p31	
13	Tesoradar	p32	
14	Gran coltre	p33	
15	Magilanterna	p34	
16	Zooglotta	p35	
17	Velocrescita	p36	
18	Imitas	p37	
19	Tagliacorda	p38	
20	Cercatesori	p39	
21	Komenovo	p40	
23	Fondant	p41	
23	Cronoviaggio	p42	
20	Magibarriera	p43	
23	Scordamagia	p44	
26	Magingrediente	p45	

23 Panvitale p46

18 Magiponte p47

20 Medium p48

30 Telecontrollo p49

35 Intuizione p50

39 Telepatia p51

33 Tiramigiù p52

34 Sortecieca p53

35 Mutaforma p54

36 Mignon p55

37 Gatto mannaro p56

36 Pesce mannaro p57

37 Nubifragio p58

40 Lamposfera p59

41 Foho p60

42 Onda d'urto p61

45 Energelo p62

45 Dardo di luce p63

45 Evoca p64

20 Rovina oscura p65

47 Astra p66

48 Sisma p67

4 Venemela p68

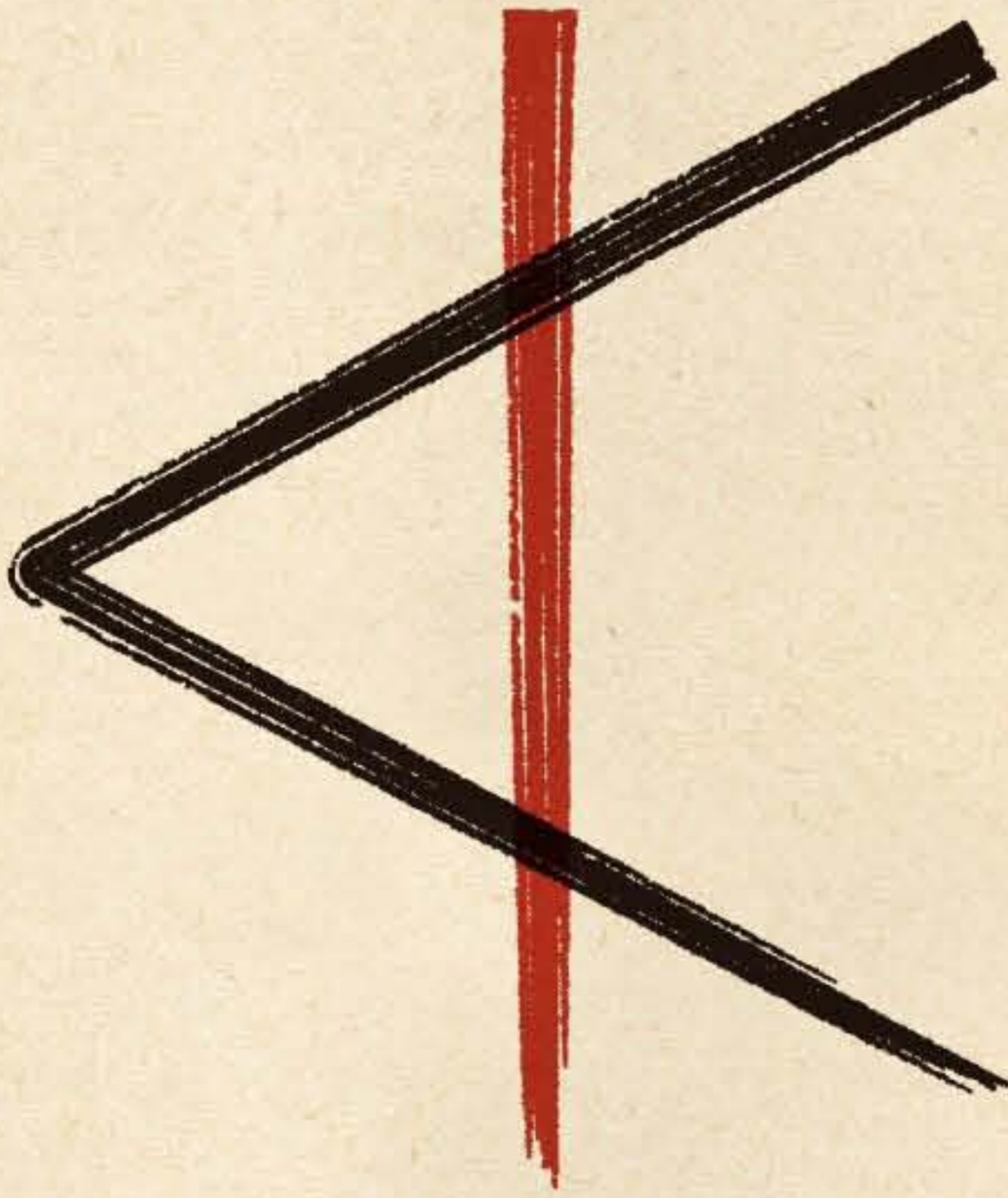
50 Volascopa p69

51 Ceneri di fenice p70

52 Tristella p71

Crea famiglio

Runa
I

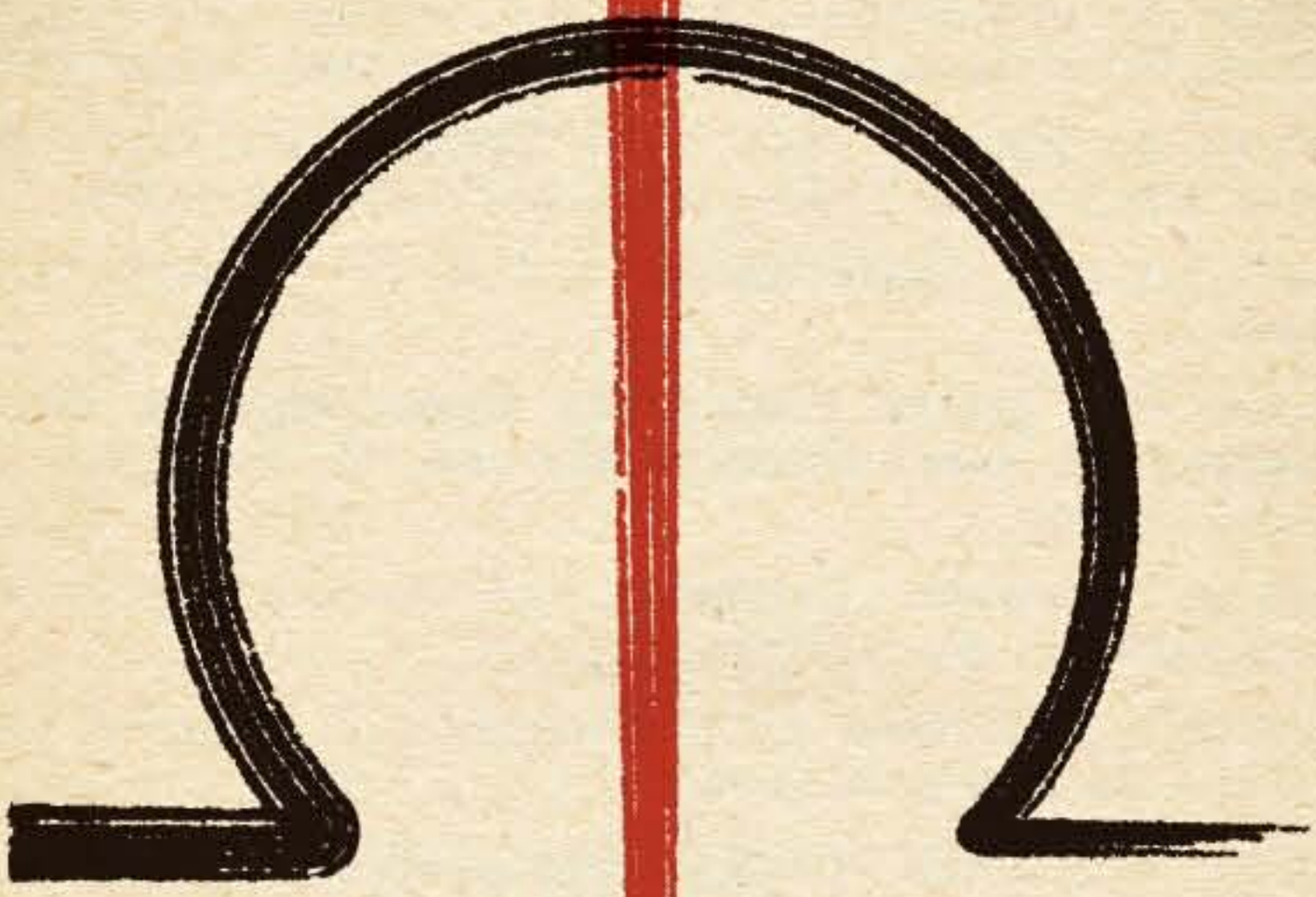


Evocate un famiglio dal vostro cuore.

Le creature nascono ovunque ci sia energia vitale. Quest'incantesimo permette ai maghi di evocare creature, che poi diventeranno famigli, usando l'energia vitale del loro stesso cuore. Siate in pace cum voi stessi, prima di lanciare quest'incantesimo, et i risultati non vi deluderanno. I famigli così evocati sono la manifestazione dell'anima et del cuore del mago.

Transmundi

Runa
II

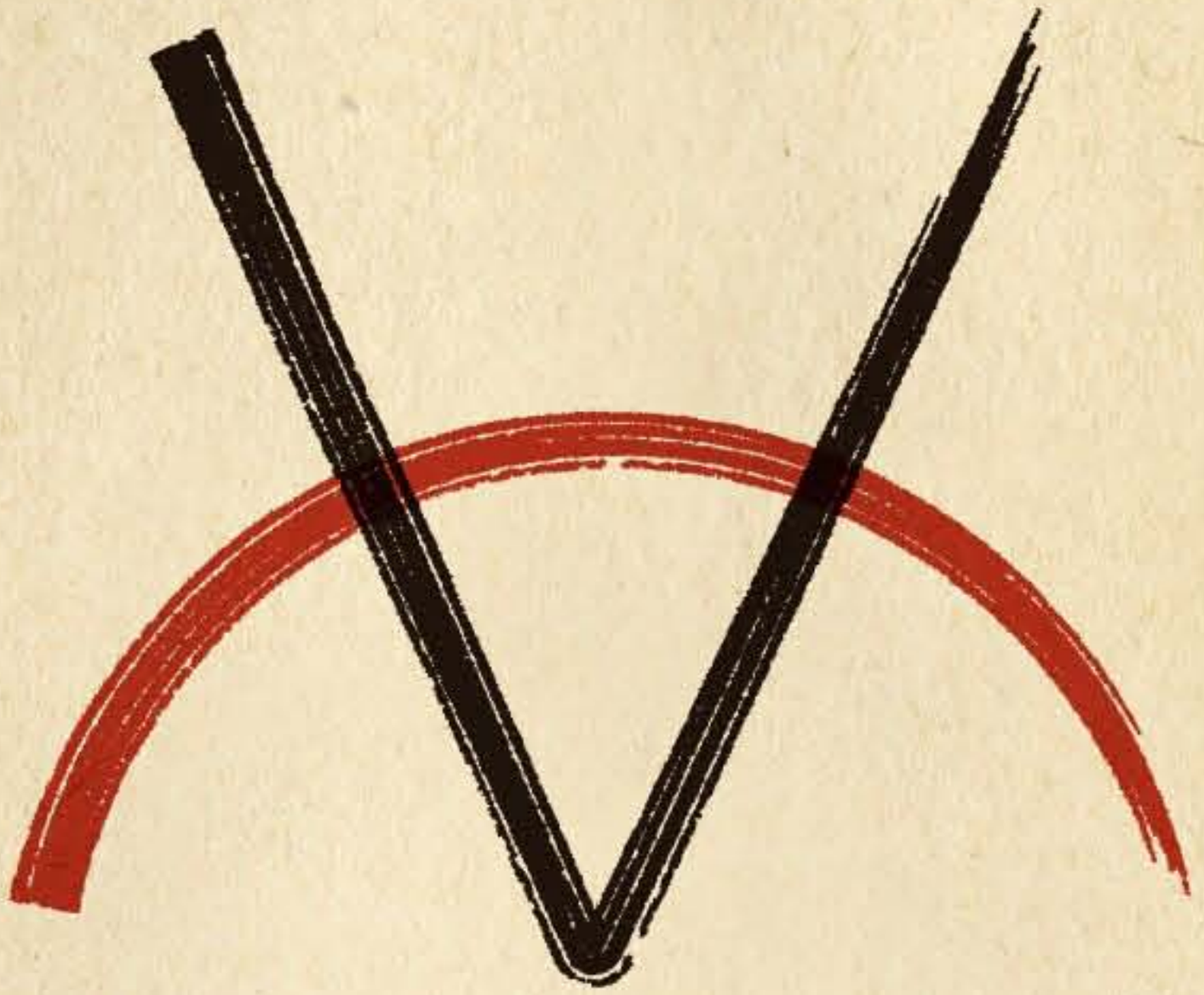


Passate da un mondo all'altro.

I varchi creati da quest'incantesimo sono l'unico modo per passare da questo mondo a uno degli altri esistenti. Affinché Transmundi vada a buon fine, il mago deve concentrarsi sul mondo che desidera raggiungere. Inoltre, è necessario immaginare di aver già abbandonato il mondo in cui ci si trova nel momento in cui si lancia l'incantesimo.

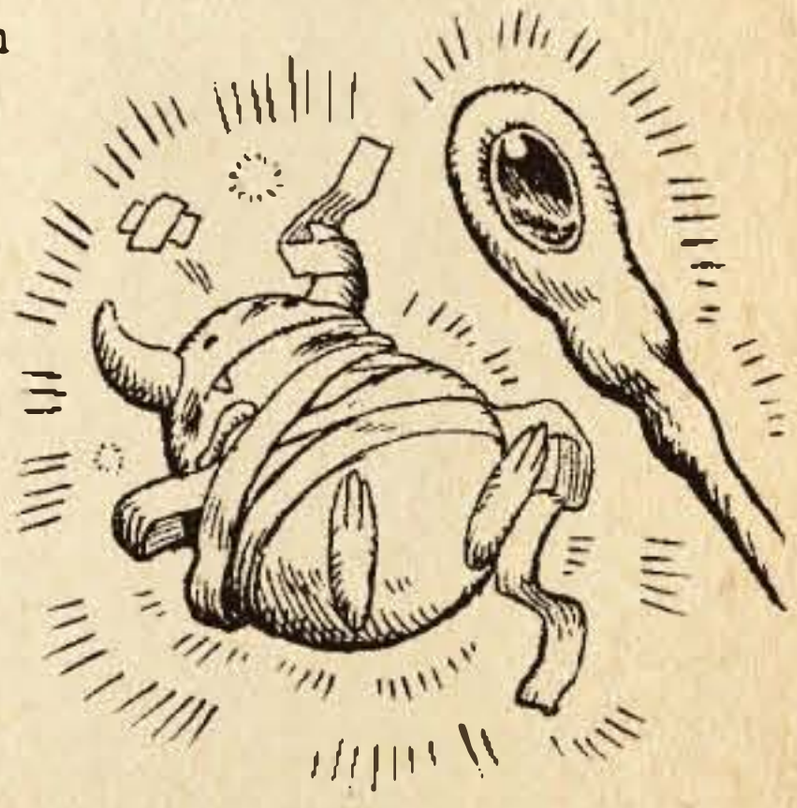
Toccasana

Runa
III



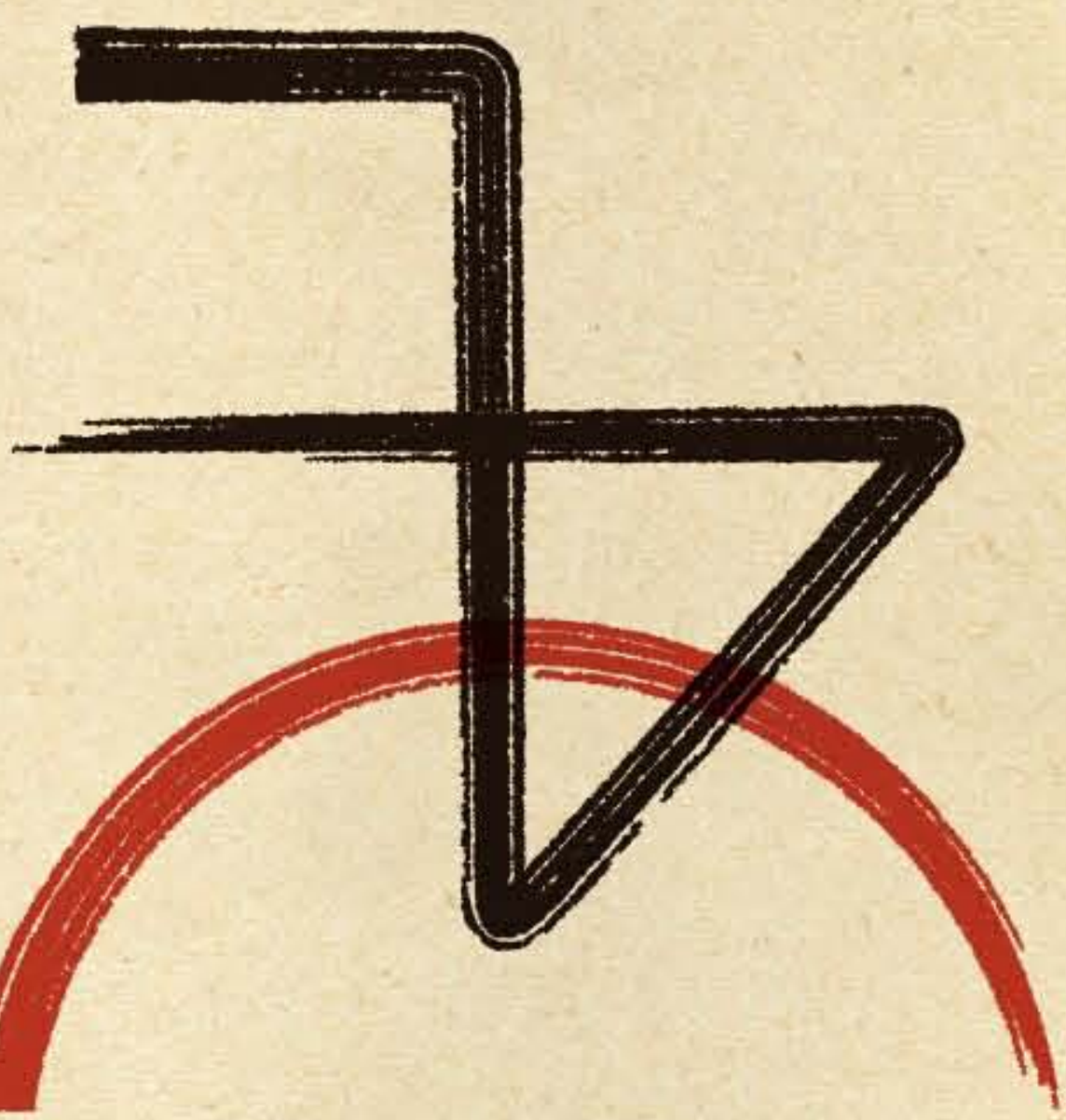
Curate tagli, lividi et bernoccoli.

La via della magia è lunga et dolorosa. Non potrete evitare di subire ferite nelle battaglie che combatterete durante i vostri viaggi. Quest'incantesimo allevia le sofferenze derivanti dai danni subiti, ma è necessario avere il cuore colmo di gentilezza quando lo si lancia: se la runa è tracciata da un mago con il cuore gonfio di risentimento gli effetti saranno assai deludenti.



Succhiaveleno

Runa
IV



Curate gli effetti di veleni et tossine.

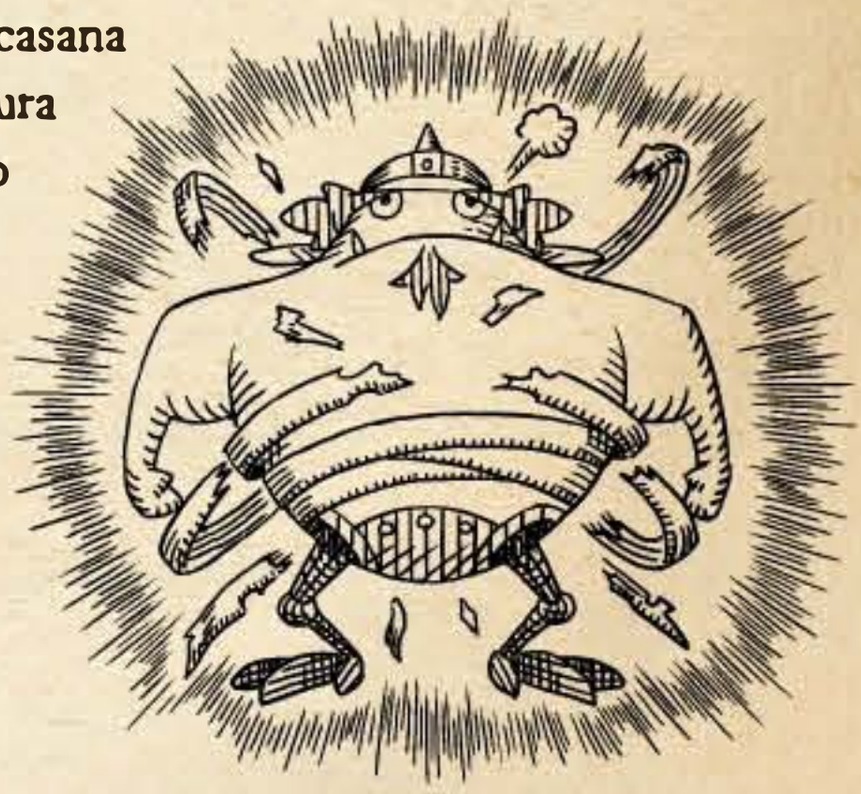
I maghi sono giustamente assai turbati dal veleno, perché dosi anche minime possono causare indicibili sofferenze. In caso di avvelenamento, usate questo rimedio magico. La quantità di veleno penetrato nel corpo della vittima non è rilevante: se saprete tracciare questa runa, la cura avrà successo.

Omnicura

Runa
V

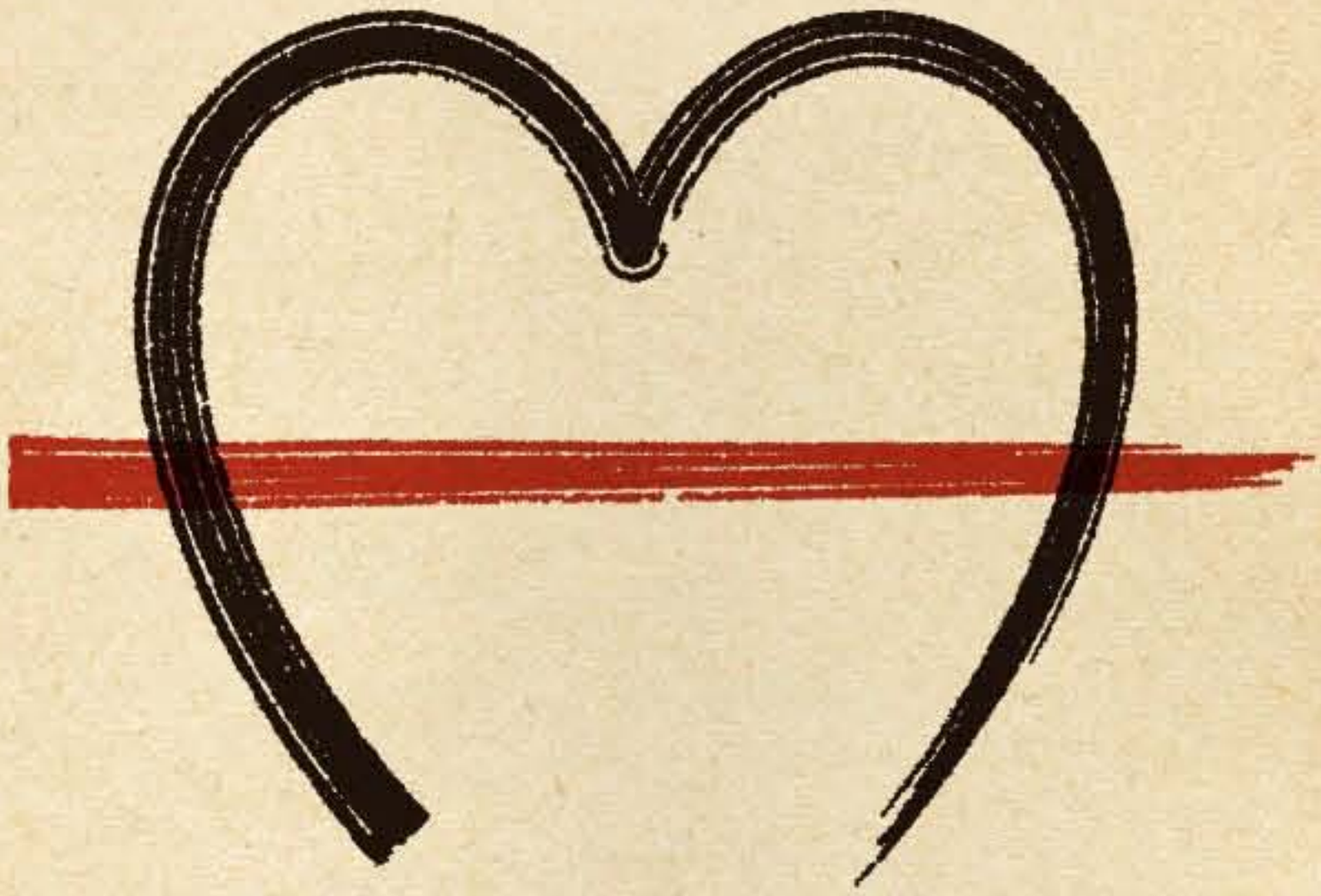
Restituite salute a chi è ad un passo dalla morte.

Quando qualcuno è gravemente ferito et Toccasana non è sufficiente, tracciate questa runa. Omnicura rimetterà in salute persino chi è a un passo dalla tomba. Questo potente incantesimo è assai difficile et dispendioso, ma nessun aspirante mago dovrebbe rinunciare ad apprenderne la corretta esecuzione.



Prendicuore

Runa
VI



Magia

Runa: Prendicuore

Usate la magia per condividere le virtù.

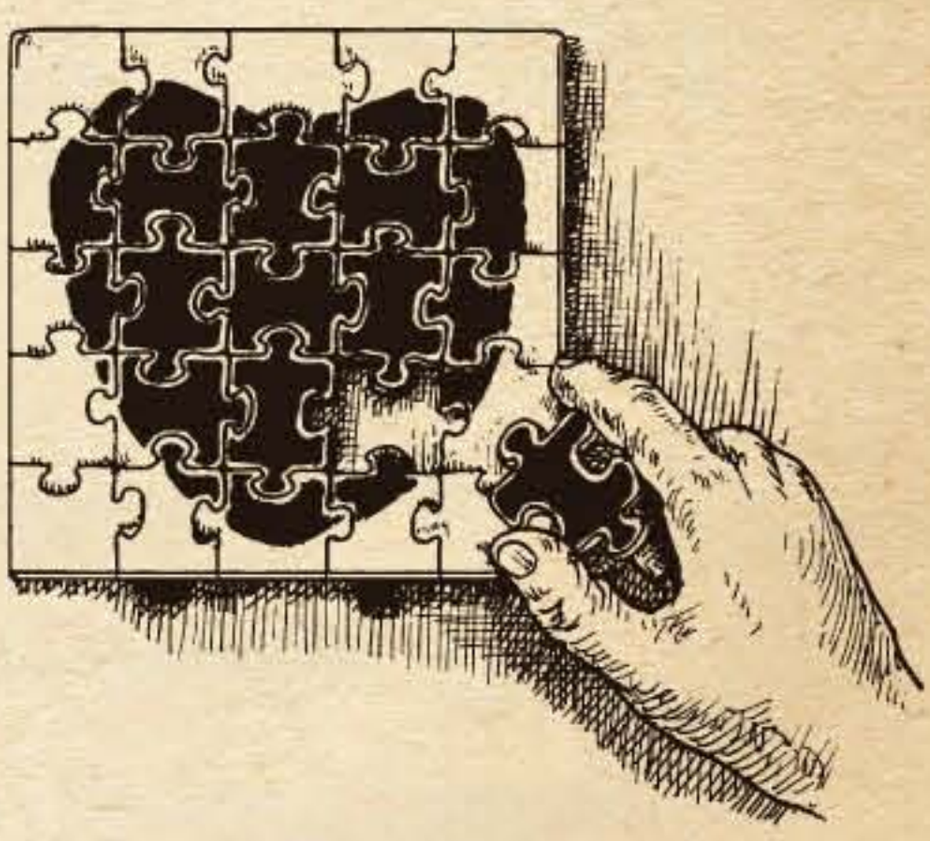
Come già detto, il cuore è composto di virtù, emozioni et altri elementi. Prendicuore permette di ottenere virtù da chi ne ha in abbondanza et di conservarla nel portacuore. Assicuratevi di chiedere il permesso prima di lanciare quest'incantesimo, et ricordate che i cuori non sono oggetti dai quali attingere liberamente, ma sono l'essenza stessa delle persone.

Donacuore

Runa
VII

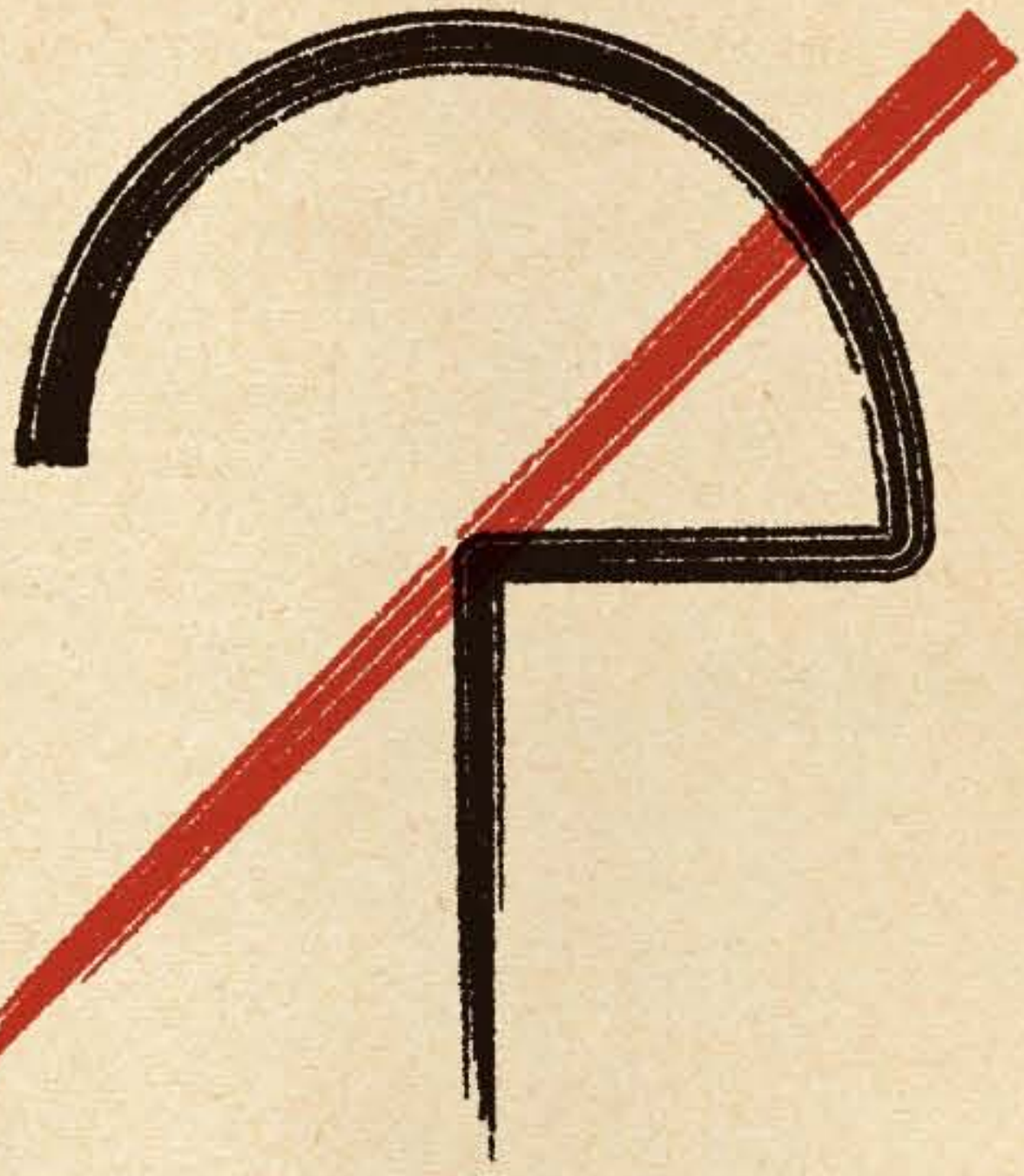
Riportate l'equilibrio nei cuori donando loro la virtù.

Donacuore vi permetterà di donare a chi ne ha bisogno le virtù assorbite cum Prendicuore. È uno degli incantesimi più importanti che un aspirante mago possa imparare, poiché consente di salvare i cuorinfranti. Quest'incantesimo dev'essere usato cum cura et accortezza maxime.



Grimaldus

Runa
VIII

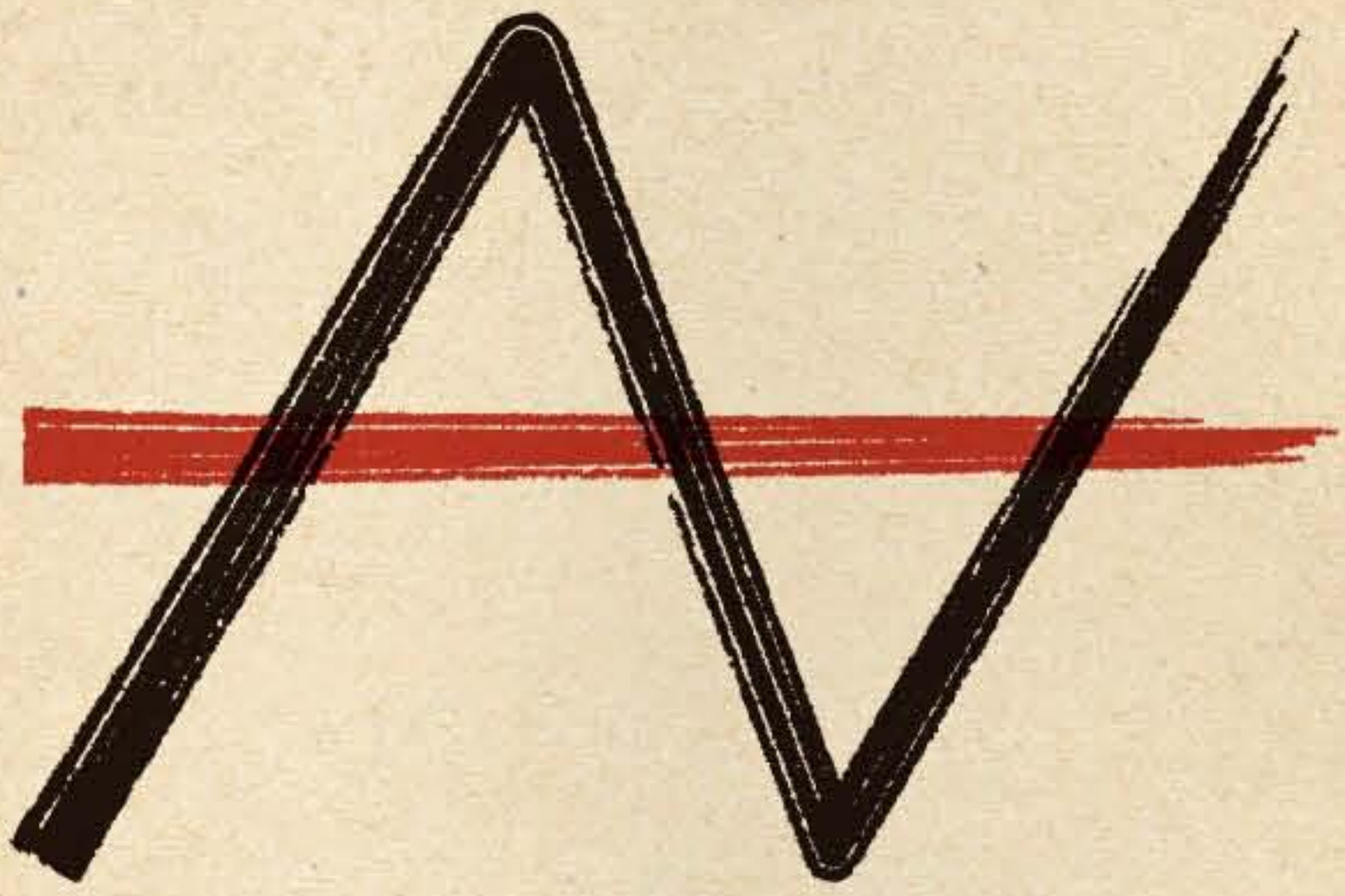


Aprite porte et forzieri senza usare chiavi.

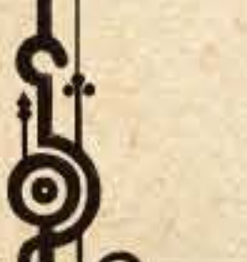
Grimaldus permette di sbloccare serrature per le quali non si dispone di chiavi. Lanciatelo quando vi trovate davanti a una porta o a un forziere chiuso. Ricordate che quest'incantesimo non deve essere usato per procurarsi ricchezze illecitamente! Cose terribili accadono ai maghi che, in preda alla cupidigia, aprono forzieri che dovrebbero restare chiusi.

Runa
IX

Instaviaggio



Attraversate continenti et oceani in un batter d'occhio.

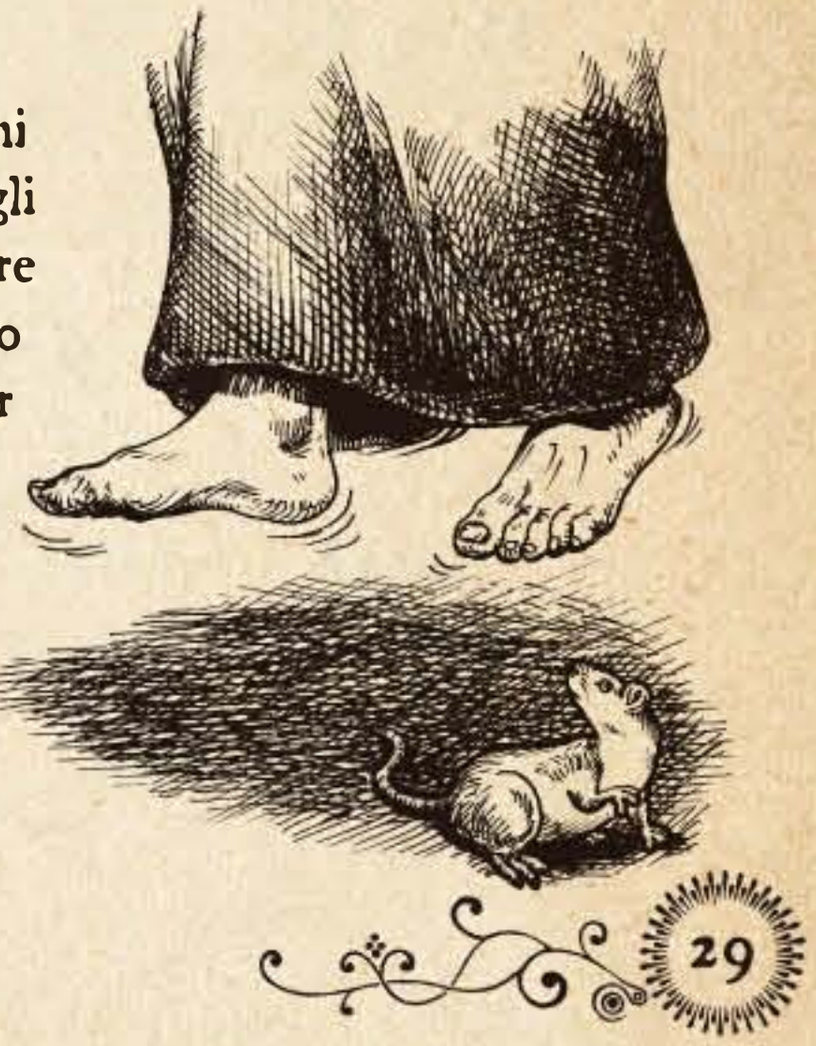


La chiave per lanciare cum successo quest'incantesimo è la capacità d'immaginarsi già giunti a destinazione. Non è sufficiente immaginare il paesaggio: tutti i sensi devono essere coinvolti. Bisogna concentrarsi fino a udire i suoni, sentire i profumi, respirare l'aria di quei posti. Ovviamente, ciò rende impossibile lanciare Instaviaggio per recarsi in luoghi ancora ignoti.

Levitazione

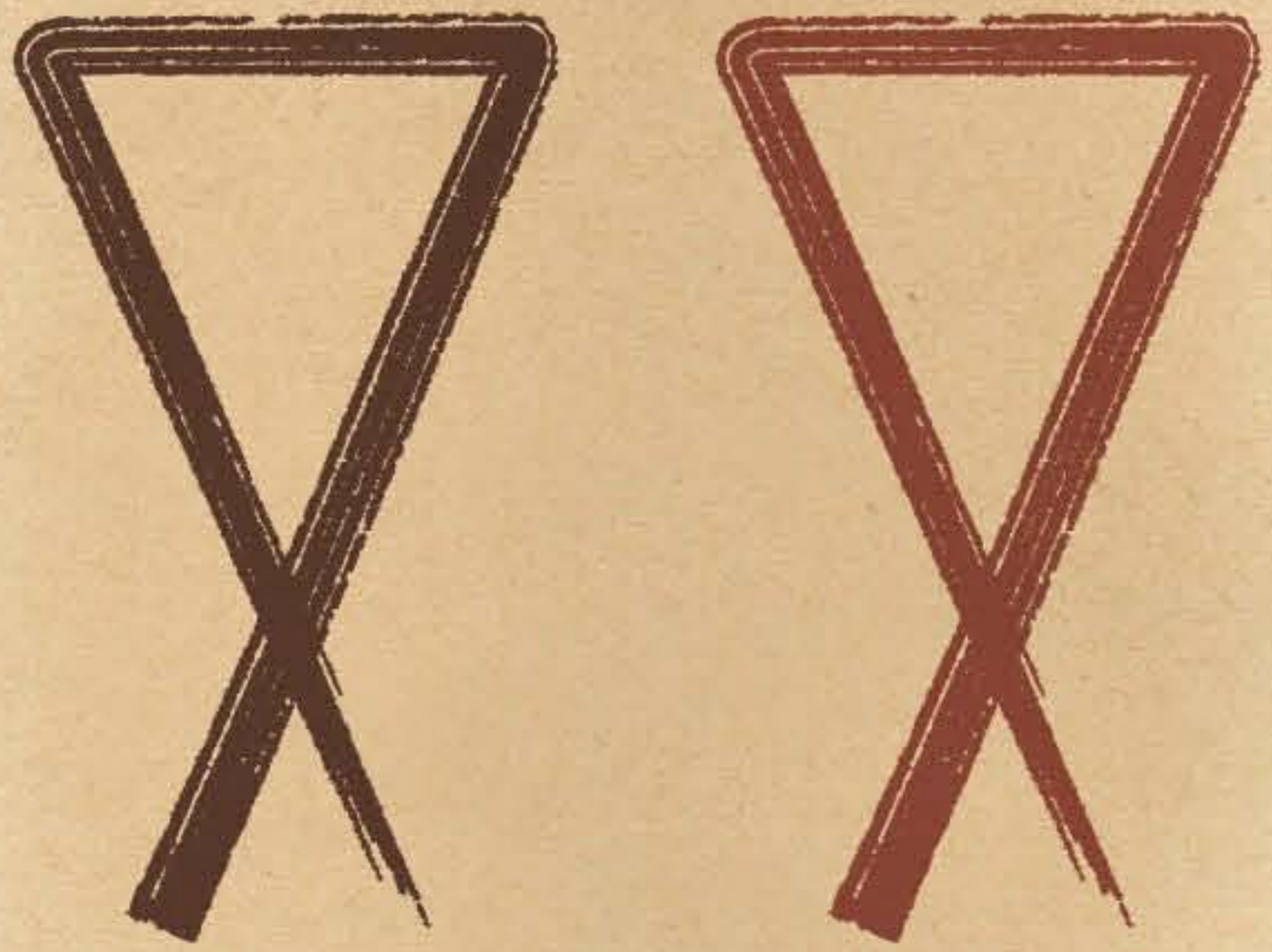
Fluttuate cum grazia et libratevi nell'aria.

Quest'incantesimo ha il potere di sottrarre chi lo lancia dai vincoli della gravità, permettendogli di fluttuare nell'aria. Pare quasi superfluo dire che nessun essere umano puote restare lontano dal suolo in eterno: sono le capacità del mago a determinare per quanto tempo è possibile restare in aria. Chi ha troppo preteso da se stesso è stato bruscamente et ruinosamente riportato a terra...



Alter ego

Runa XI



Create perfette copie di voi stessi.

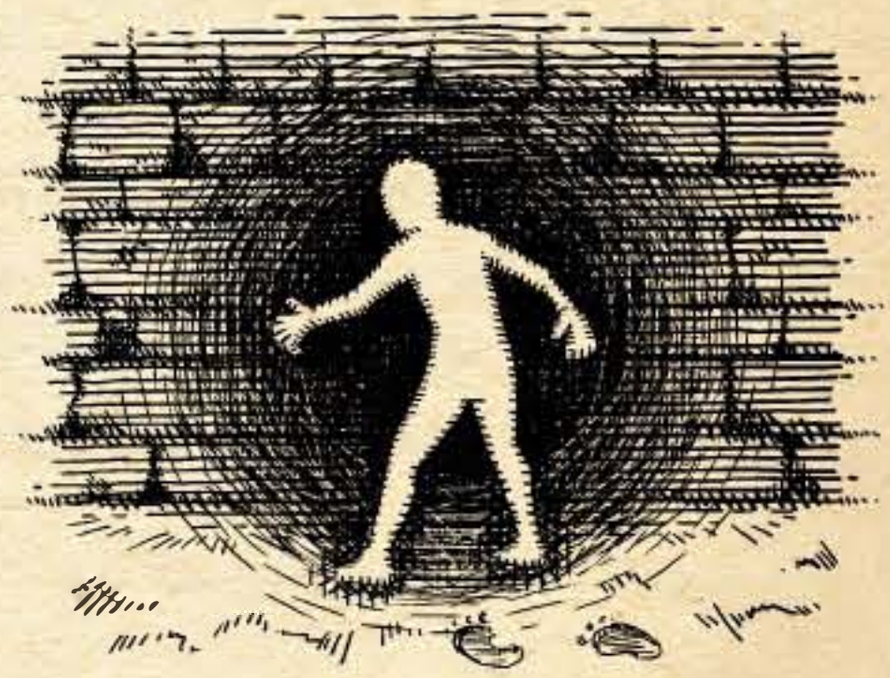
Mille et mille volte avrete desiderato avere una perfetta copia di voi stessi che vi aiutasse a svolgere i compiti più ardui. Dopo che avrete imparato quest'incantesimo, potrete realizzare il vostro sogno. Sappiate, comunque, che gestire un alter ego è assai faticoso: persino i maghi più abili possono farlo solo per brevi periodi.

Sparizione

Runa
XII

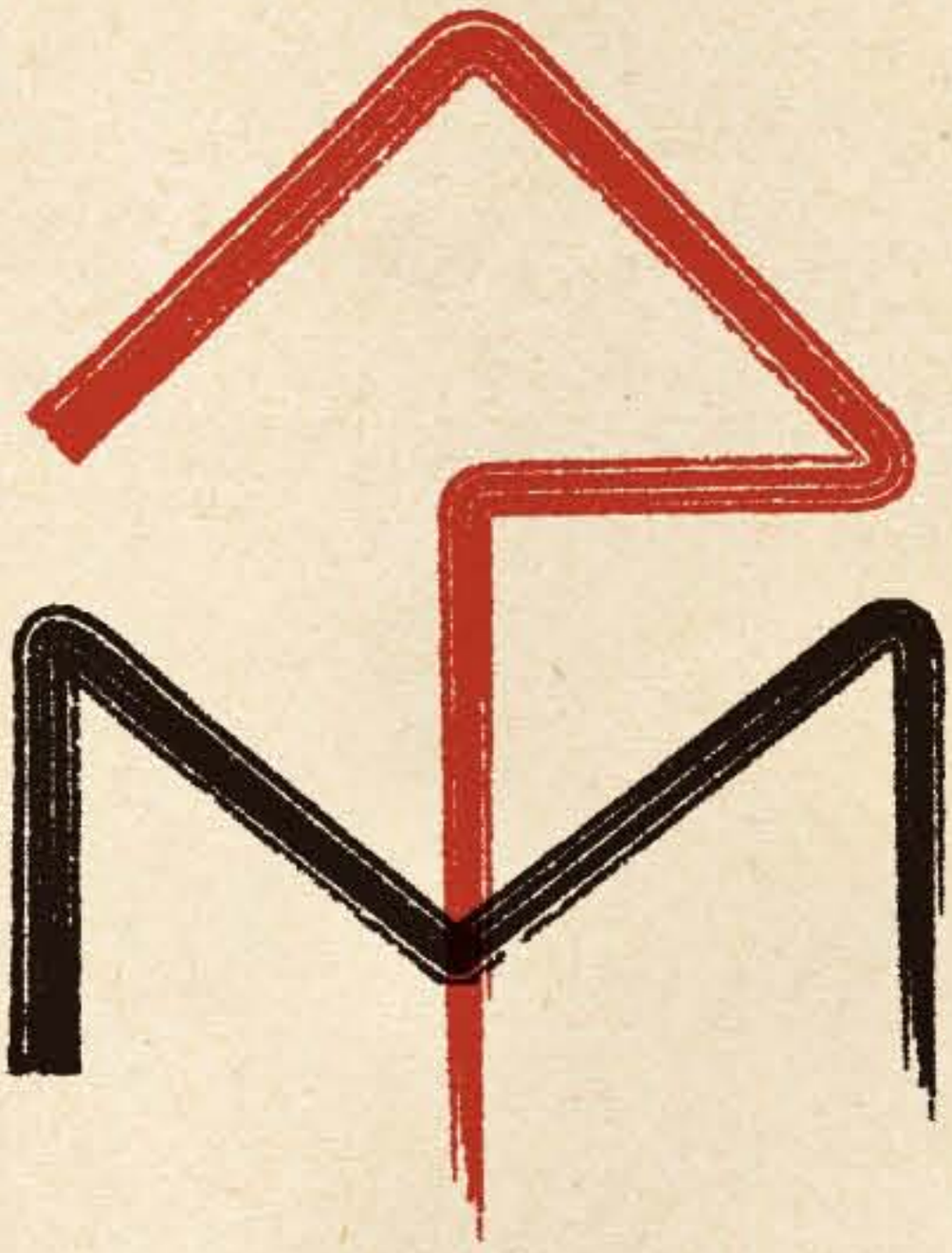
Diventate invisibili et svanite nell'ombra.

L'incantesimo Sparizione rende i maghi invisibili et cancella persino il loro odore, che non puote essere più rilevato nemmeno dall'olfatto più fine. La padronanza di quest'incantesimo è considerata un passo assolutamente indispensabile nel cammino che conduce all'eccellenza.



Tesoradar

Runa XIII

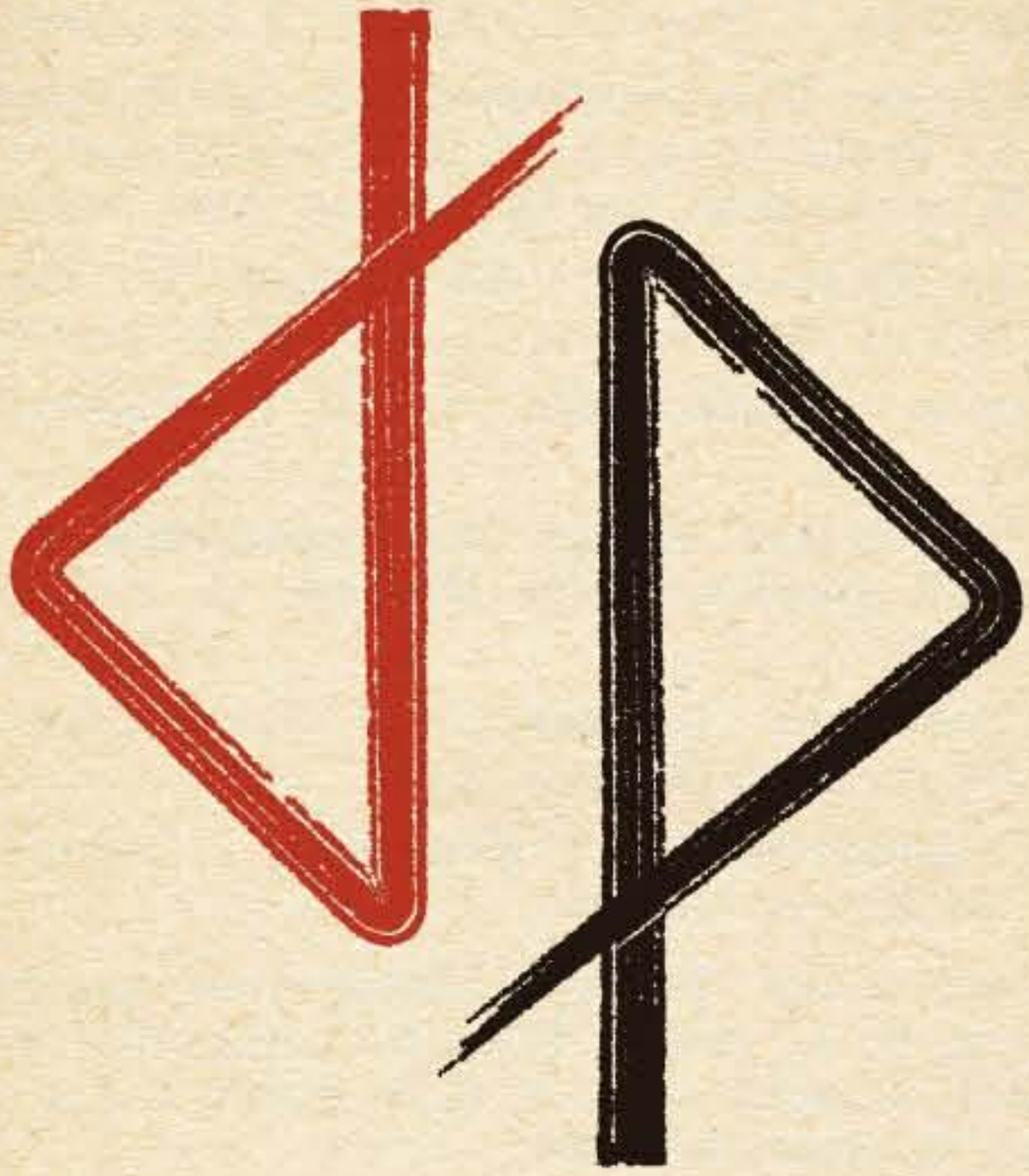


Scoprite i tesori nascosti.

Usate quest'incantesimo per scoprire l'ubicazione di forzieri nascosti, il contenuto dei quali potrebbe esservi molto utile durante il vostro apprendistato di maghi. Alcune provviste rare et particolarissime sono contenute in certi scrigni che è possibile trovare solo lanciando Tesoradar.

Gran coltre

Runa
XIV

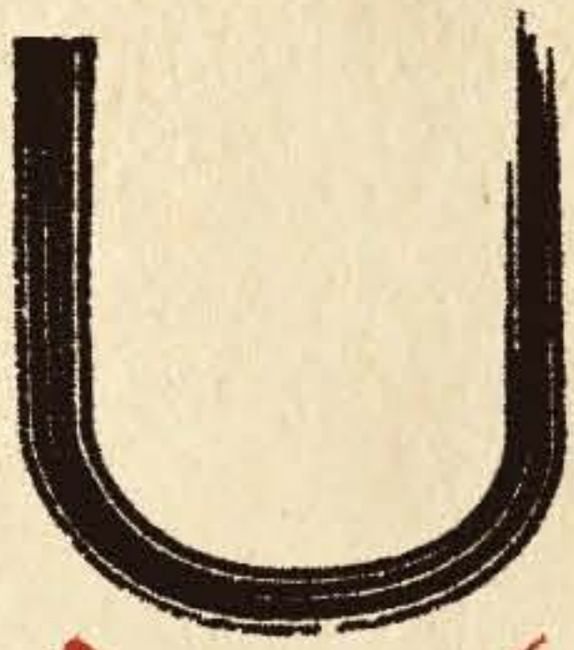


Nascondetevi agli occhi dei nemici.

Quest'incantesimo crea una densa nebbia che cela la presenza del mago. A volte desidererete nascondervi agli occhi dei nemici, et Gran coltre vi permetterà di raggiungere questo scopo. Ricordate, però, che il sortilegio non vi proteggerà nel caso siate tanto sciocchi da andare a sbattere contro un avversario...

Magilanterna

Runa
XV



Questa luce rischiara anche gli antri più oscuri.

Quest'incantesimo porta la luce anche nelle profondità delle segrete più oscure. Magilanterna brilla come un piccolo sole, anche se solo per breve tempo. Non cadete nello stesso errore che tanti maghi han commesso prima di voi: Magilanterna non combatte l'oscurità, et non protegge da essa. Magilanterna allontana il buio, non il perfido potere delle tenebre...

Zooglotta

Runa XVI

Conversate cum piante et animali.

Molti individui sognano di parlare cum le piante et gli animali, esseri viventi privi della facoltà di esprimersi nella lingua degli uomini. I maghi sanno che sognare non risolve i problemi, et hanno creato Zooglotta, un incantesimo che permette di conversare cum la flora et la fauna del mondo, ricevendo da esse informazioni preziose et non ottenibili in altro modo.

Runa
XVII

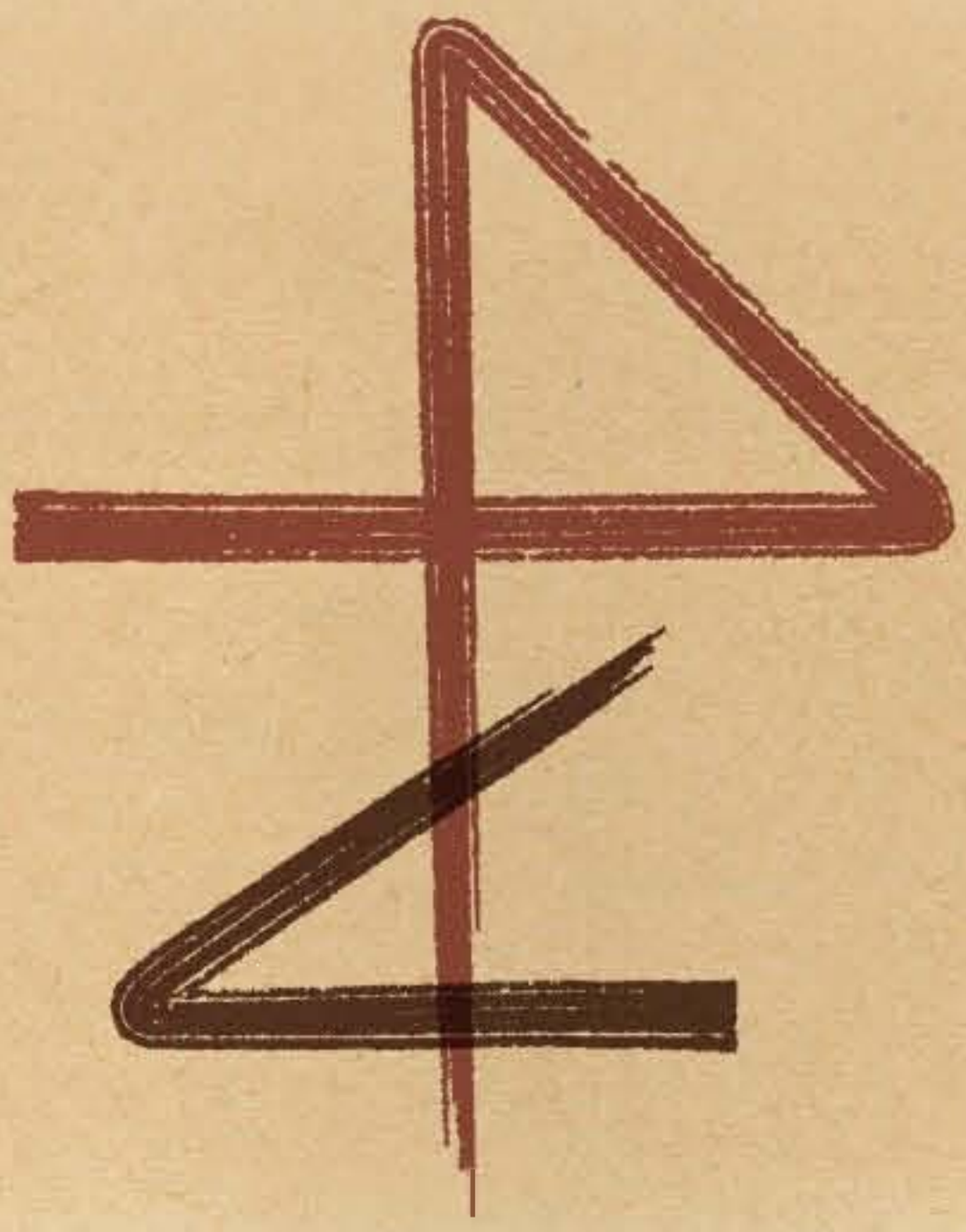
Velocrescita

Rende assai più rapida la crescita di piante et fiori.

I maghi hanno spesso premura, et non possono sempre permettersi il lusso di rispettare il naturale ritmo di crescita delle piante. Qualora aveste la necessità che un germoglio si trasformi in un albero in un istante, lanciate Velocrescita. Sappiate, però, che l'incantesimo accorcia la vita delle piante, et pertanto non deve essere usato in maniera sconsiderata.

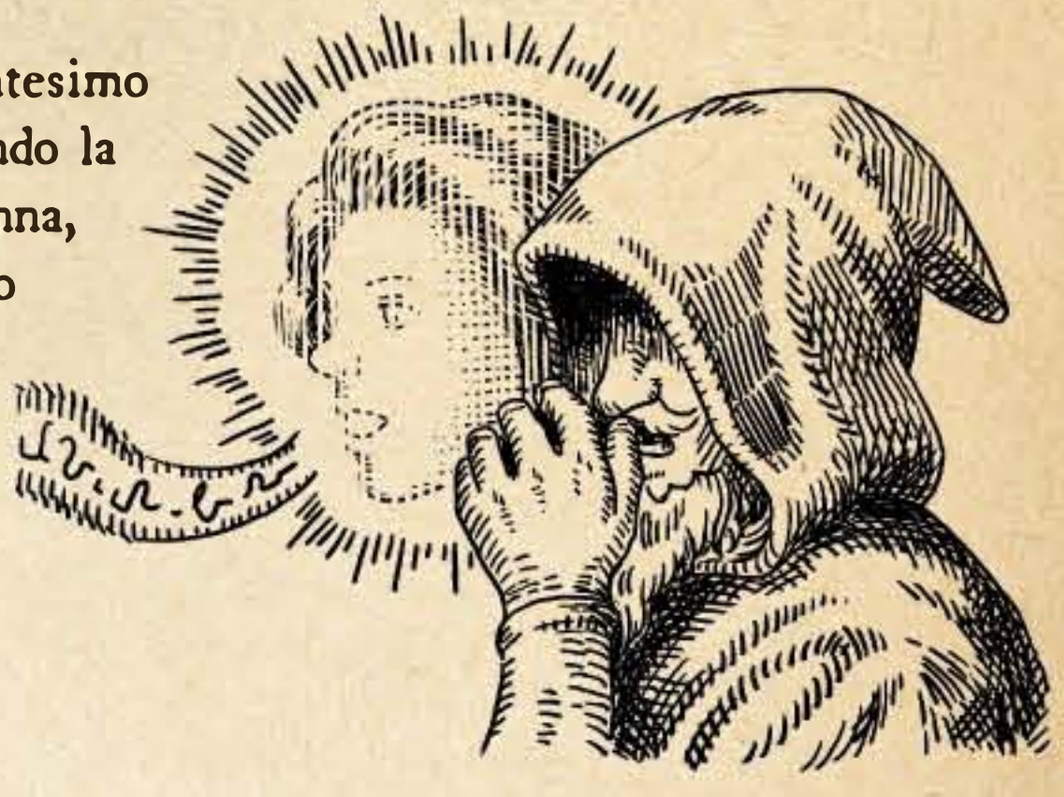
Imitas

Runa
XVIII



Diventate maestri nell'arte dell'imitazione.

Il mago che lancia quest'incantesimo acquisisce l'abilità di parlare usando la voce che desidera: d'uomo, di donna, d'anziano o d'infante. Seppur assai utile, questo è un sortilegio pericoloso: esso è già stato causa di confusione et liti, et financo di un breve conflitto. Imitas va usato cum magna accortezza, se non si vogliono creare situazioni equivoche et potenzialmente pericolose.



Tagliacorda

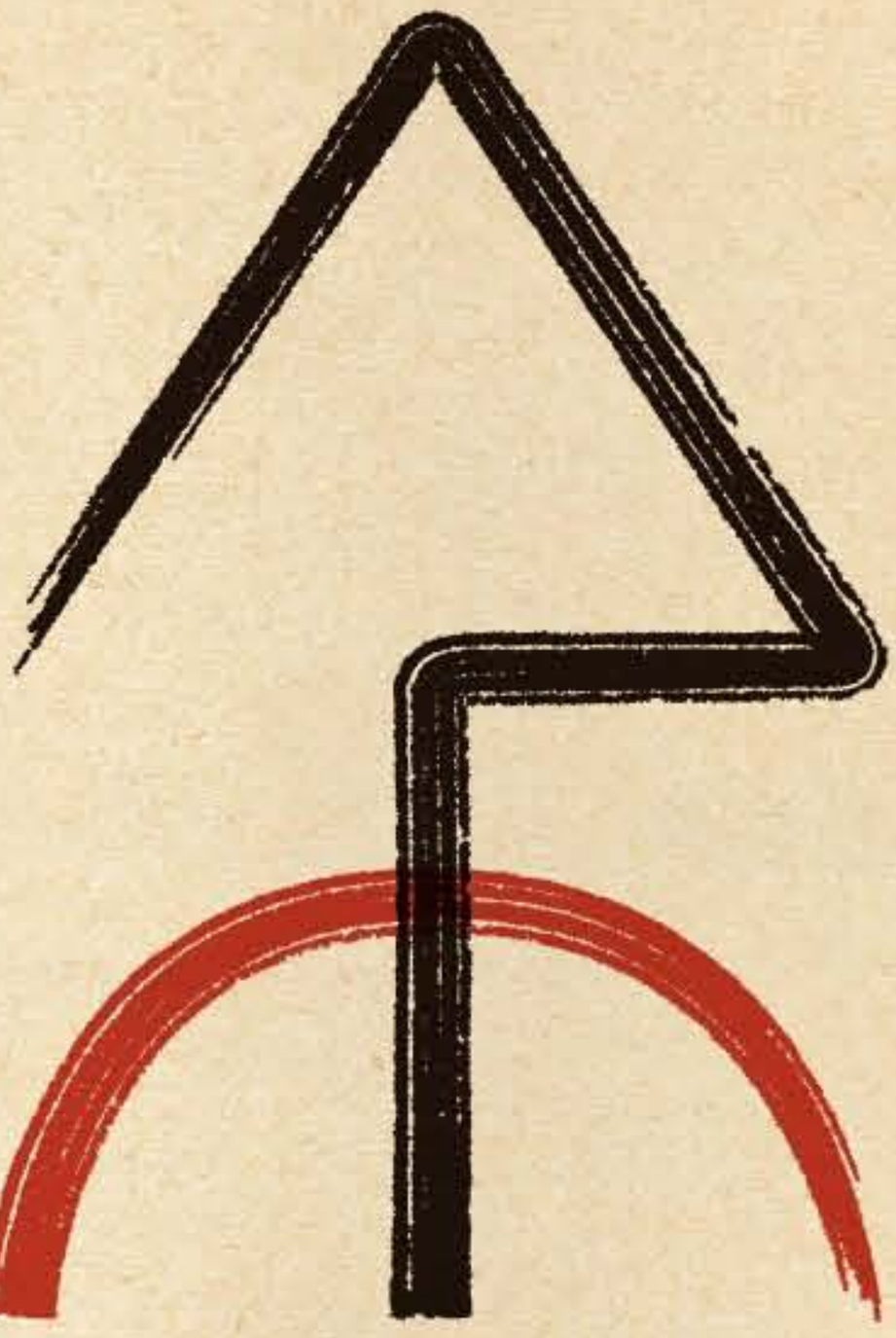
Runa
XIX

Consente una rapida fuga da situazioni difficili.

I maghi più esperti sanno bene che "non è vergogna di fuggir quando bisogna". Quest'incantesimo permette di scappare dalle situazioni più difficili, anche quando le normali vie di fuga sono assai lontane. Tagliacorda non è adatto per compiere lunghi viaggi, ma garantisce una celere fuga da ogni caverna, labirinto o segreta nei quali finiate per incontrare difficoltà maggiori di quanto aveste previsto.

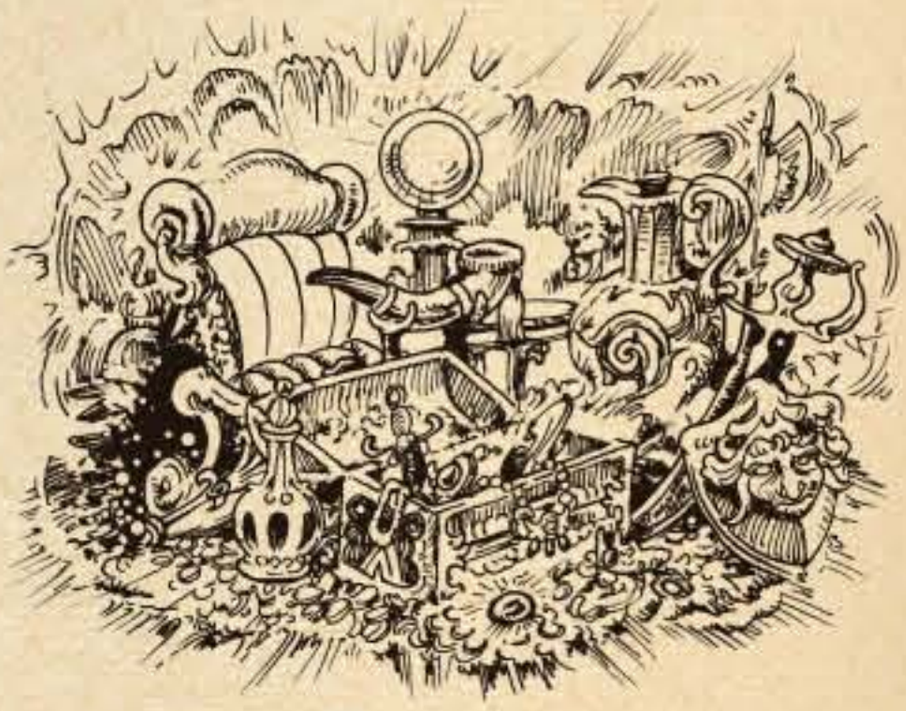
Cercatesori

Runa
XX



Segnate sulla mappa l'ubicatione di tesori nascosti.

Quest'incantesimo permette ai maghi di trovare facilmente i tesori celati al di fuori dei centri abitati. Se usato cum Tesoradar, Cercatesori assicura che nessun forziere resterà nascosto a lungo. Raccomandiamo a chi lancia questo efficace sortilegio di usare cum magna saggezza le ricchezze trovate.

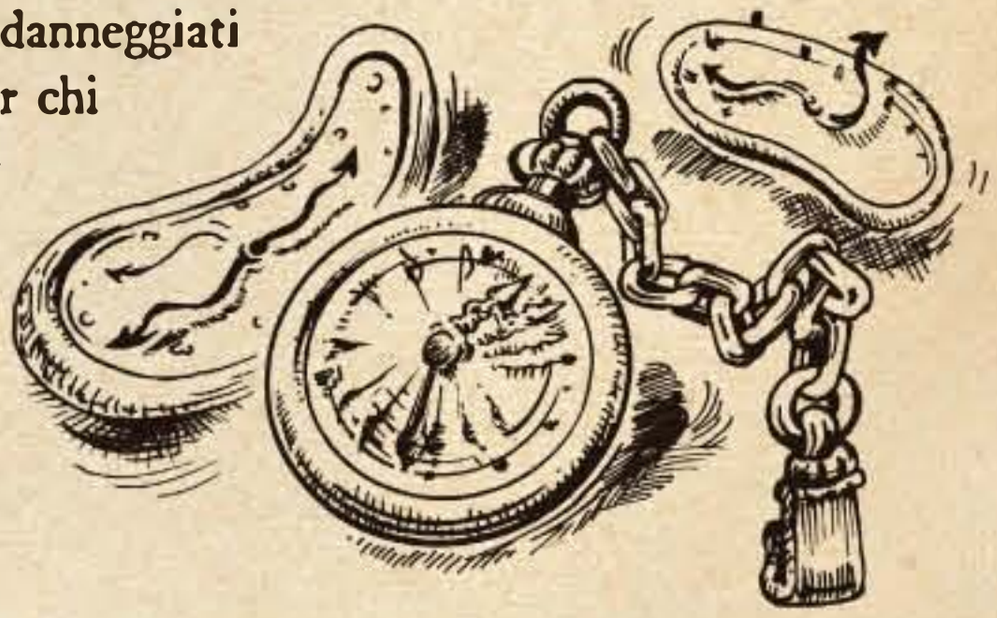


Komenovo

Runa XXI

Riportate indietro il tempo et restituite agli oggetti la loro antica gloria.

Alberi rinsecchiti et macchinari danneggiati non saranno più un problema per chi lancia quest'incantesimo, che permette di riportare le cose consumate dal tempo al loro splendore originario. Chi usa Komenovo deve concentrarsi sullo stato a cui desidera riportare l'oggetto, non su quanto indietro si desideri far tornare il tempo.

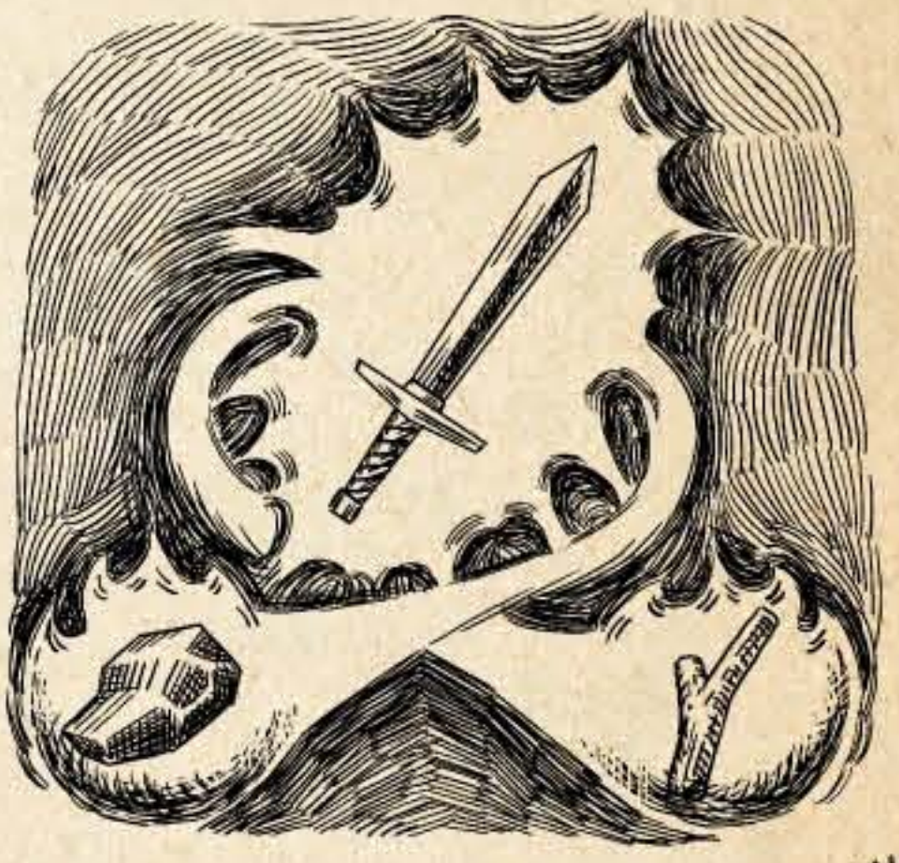


Fondant

Runa XXII

Create meravigliosi oggetti superiori alla somma delle loro parti.

Sebbene i maghi possano affidarsi ai loro calderoni alchemici per creare gran parte delle provviste di cui hanno necessità, ci sono cose che nemmeno l'alchimia puote generare. In tali casi, puote essere utile lanciare Fondant: nulla è impossibile per chi sa padroneggiare l'arte della fusione!



Cronoviaggio

Runa
XXIII

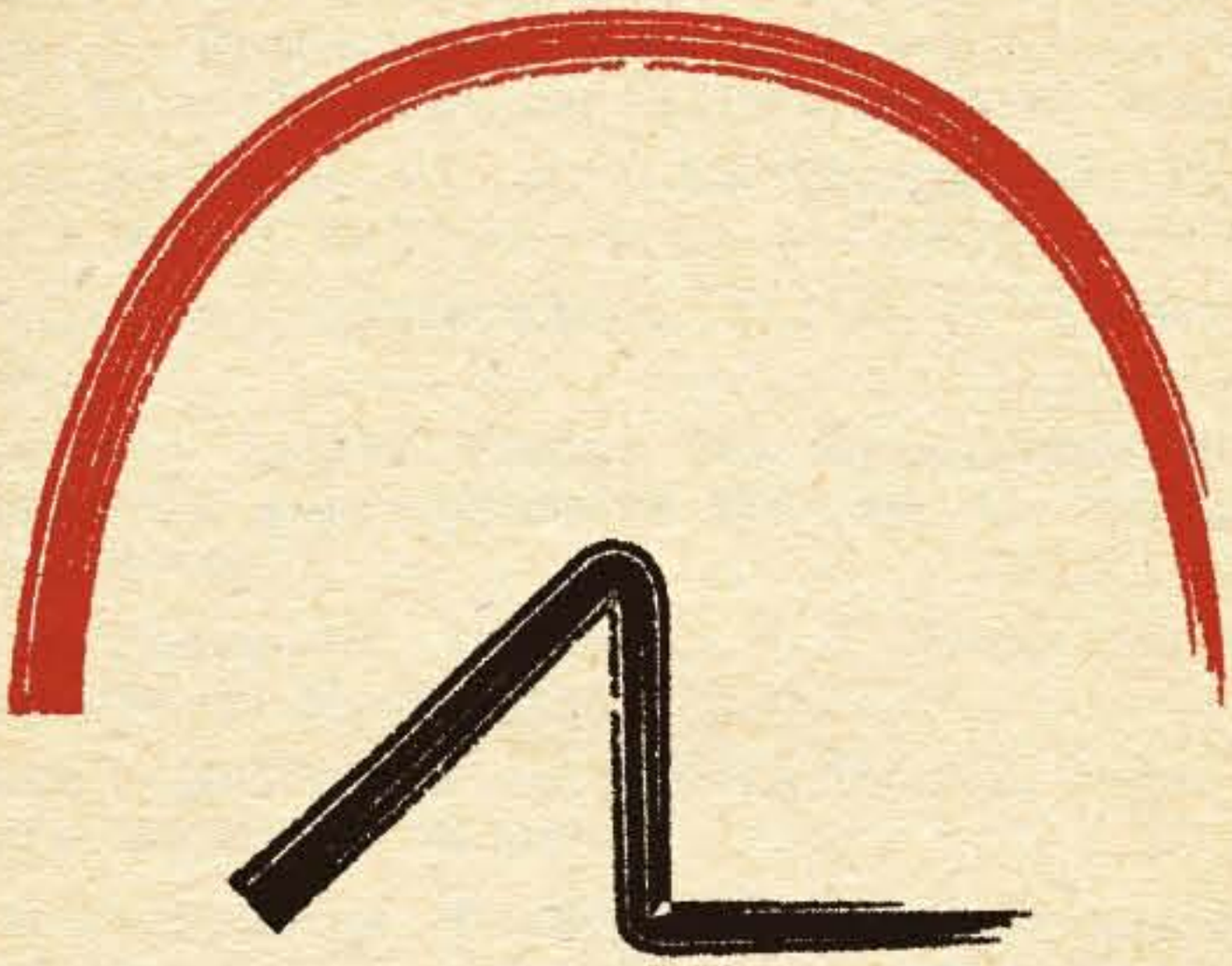
Piegate il tempo al vostro comando, ma solo per una volta.

Questo pericoloso incantesimo permette a chi lo lancia di spostarsi nel tempo, raggiungendo il momento desiderato.

Cronoviaggio è molto potente, et ciascun mago puote usarlo una sola volta nell'arco della propria vita perché, dopo che la barriera del tempo è stata infranta, non è possibile tornare indietro. Questo sortilegio deve essere usato solo dopo aver ponderato la situazione cum maxima attenzione.

Magibarriera

Runa
XXIV

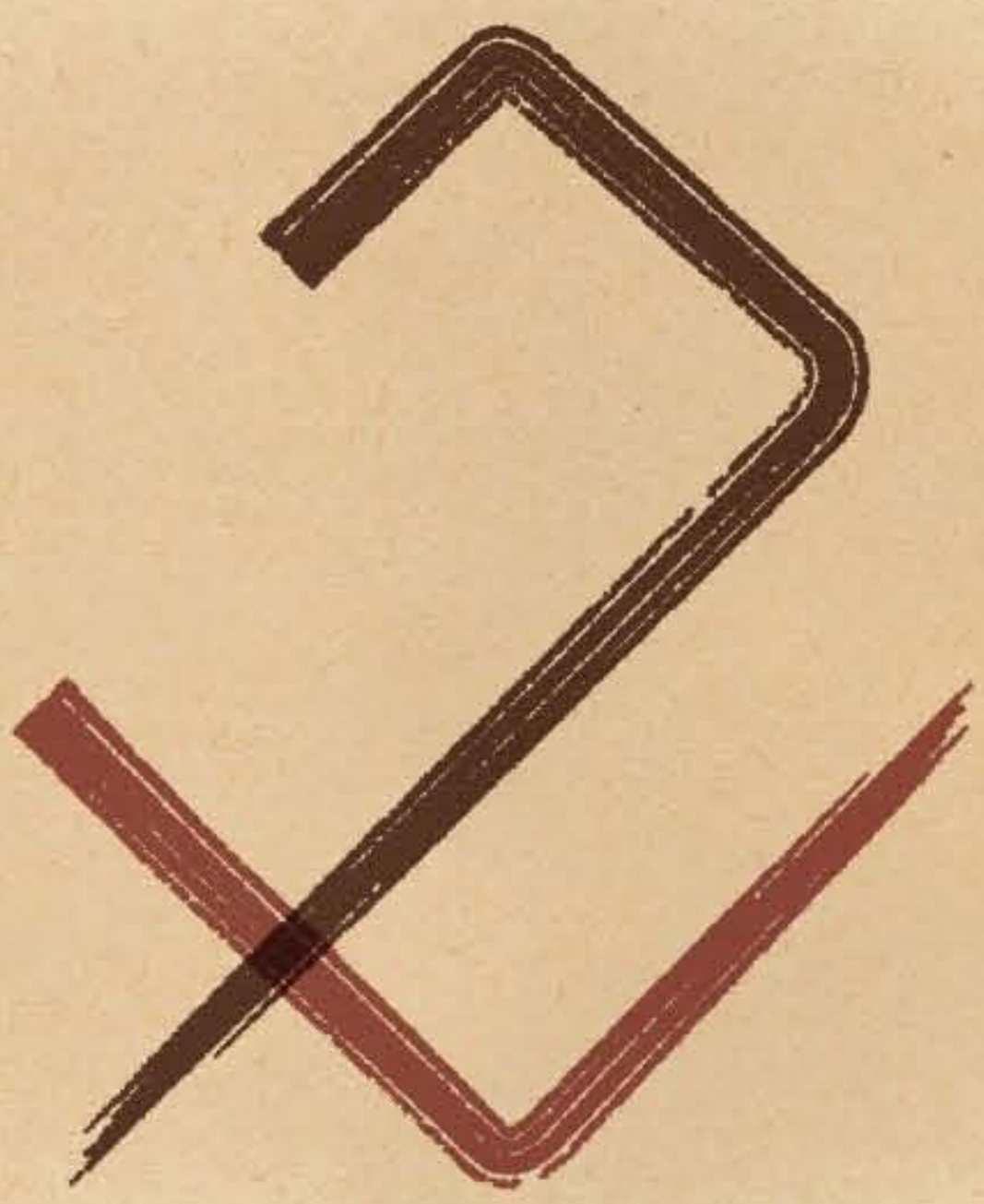


Create una barriera magica che protegge dagli attacchi magici.

Questo semplice incantesimo innalza una barriera assai efficace contro gli attacchi magici. Se la miglior difesa è l'attacco, anche l'inverso è vero: non di rado il momento migliore per colpire cum magna efficacia giunge dopo aver respinto la magica offensiva nemica usando Magibarriera.

Scordamagia

Runa
XXV



Impedite a un mago rivale di lanciare incantesimi.

Scordamagia annulla i poteri magici del nemico, rendendolo incapace di lanciare incantesimi; situazione, questa, che è il peggior incubo di ogni mago. Lanciare quest'incantesimo richiede magna abilità magica. In caso due maghi in lotta l'uno contro l'altro si lancino reciprocamente Scordamagia, il destino favorisce chi di loro ha il cuore più puro.

Magingrediente

Runa
XXVI

Magia

Runa: Magingrediente

Sfornate prelibatezze di ogni genere.

I cibi preparati usando la magia sono assai più gustosi dei piatti cucinati in maniera tradizionale. Chi non s'interessa di arti magiche sostiene che, a lungo andare, gli alimenti realizzati lanciando Magingrediente corrompano l'anima. Sebbene tale diceria sia infondata, i saggi ritengono che quest'incantesimo debba essere usato cum moderazione.

Panvitale

Runa
XXVII

Create del pane fresco et allontanate la fame.

La fame è il peggior nemico dei maghi impegnati in lunghi viaggi: essa piega il corpo et indebolisce lo spirito, portando l'individuo a giudicare le situazioni in modo errato et facendogli correre rischi evitabili. Per sottrarsi ai morsi della fame è possibile affidarsi a quest'incantesimo.

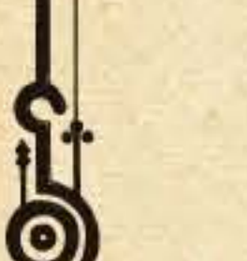
Ricordate che Panvitale va lanciato nei momenti di reale emergenza: non si dovrebbe ricorrere a esso quando si vorrebbe semplicemente sgranocchiare qualcosa.

Magiponte

Runa
XXVIII

Magia | Runa: Magiponte

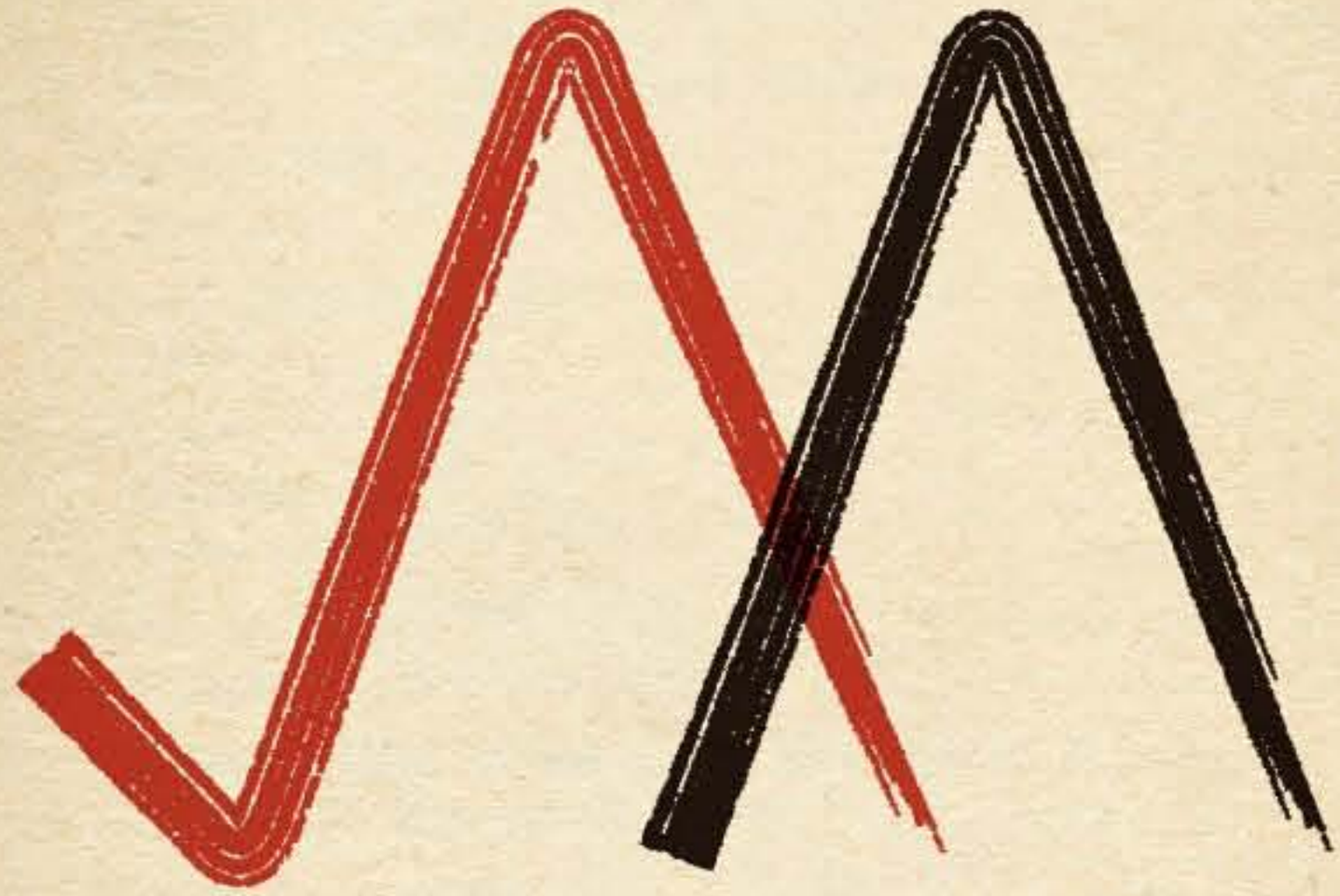
Per superare gli ostacoli più grandi.



Il sentiero di un mago è spesso interrotto da fiumi, burroni et altri ostacoli simili. Lanciando quest'incantesimo è possibile costruire un ponte che permette di superarli et di proseguire nel proprio viaggio. La ricerca della verità non si ferma di fronte a nulla!

Medium

Runa
XXIX



Comunicate cum gli spiriti dei defunti.

Sebbene si sappia che alcuni spiriti di defunti dialoghino cum individui viventi dotati di particolare sensibilità, la maggior parte delle anime dei trapassati non possiede questa capacità. Usando quest'incantesimo, però, è possibile parlare cum qualsiasi spirito incontriate. Tenete sempre a mente che Medium non è un sortilegio da lanciare per ischerzo, perché gli spiriti sono permalosi et vindicativi nei confronti di chi si burla di loro.

Telecontrollo

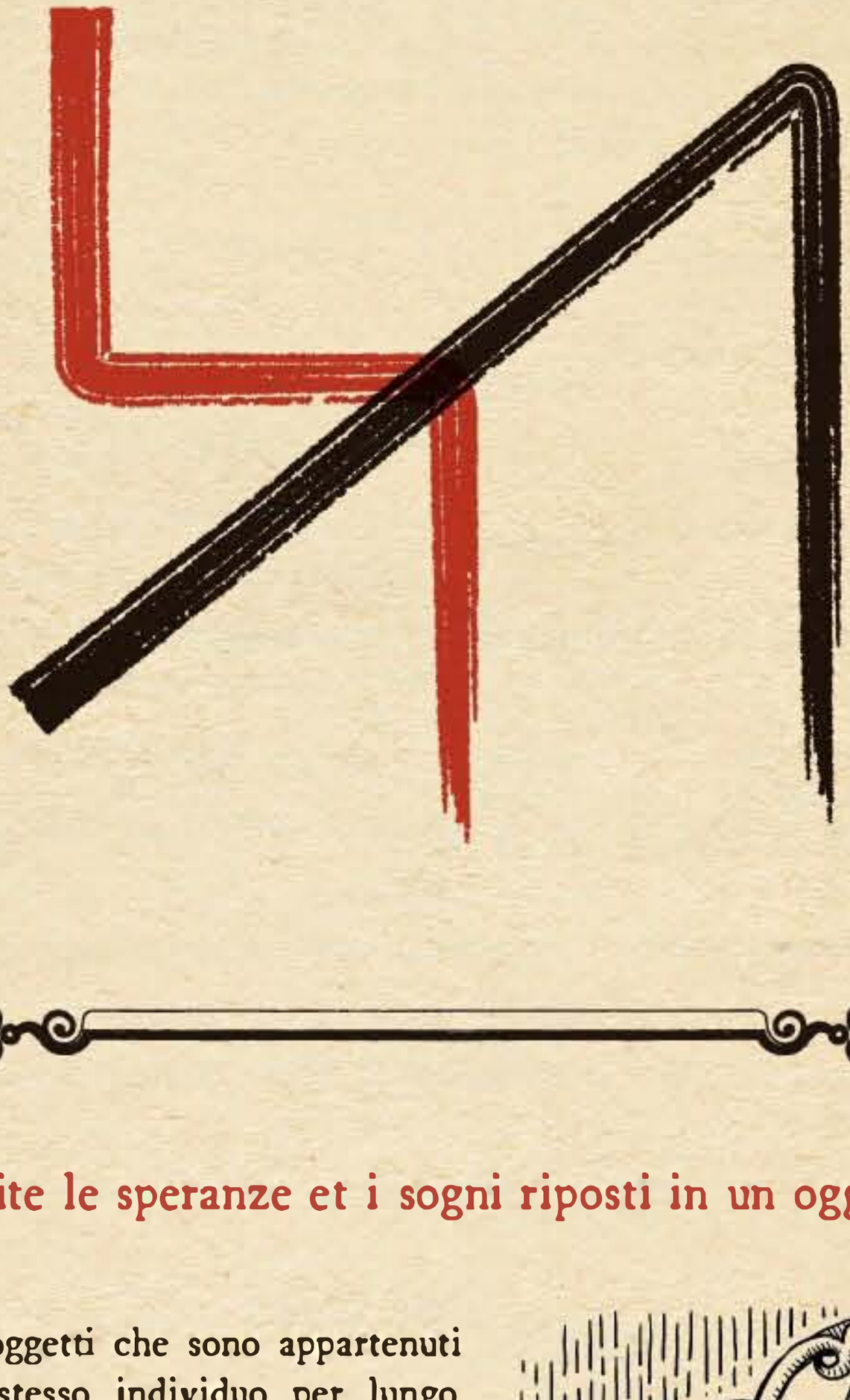
Runa XXX

Muovete pietre et statue come se fossero marionette.

Quest'incantesimo permette di controllare gli oggetti come se fossero delle marionette. Trattasi di un sortilegio dai molteplici usi: puote essere impiegato per spingere via macigni che ostruiscono il passaggio, o per azionare leve distanti. Ricordate che Telecontrollo permette di controllare solo gli oggetti inamimati, et che non sortirà alcun effetto sugli esseri viventi.

Runa XXXI

Intuizione



Scoprite le speranze et i sogni riposti in un oggetto.

Gli oggetti che sono appartenuti allo stesso individuo per lungo tempo assorbono i pensieri del loro proprietario, et li custodiscono anche dopo la sua morte. I maghi che lanciano Intuizione hanno il potere di scoprire tali pensieri. Non dimenticate che le persone affidano ai loro oggetti più cari riflessioni anche assai intime, pertanto ciò di cui si viene a conoscenza usando questo sortilegio dev'essere trattato cum riservatezza maxima.

Runa
XXXII

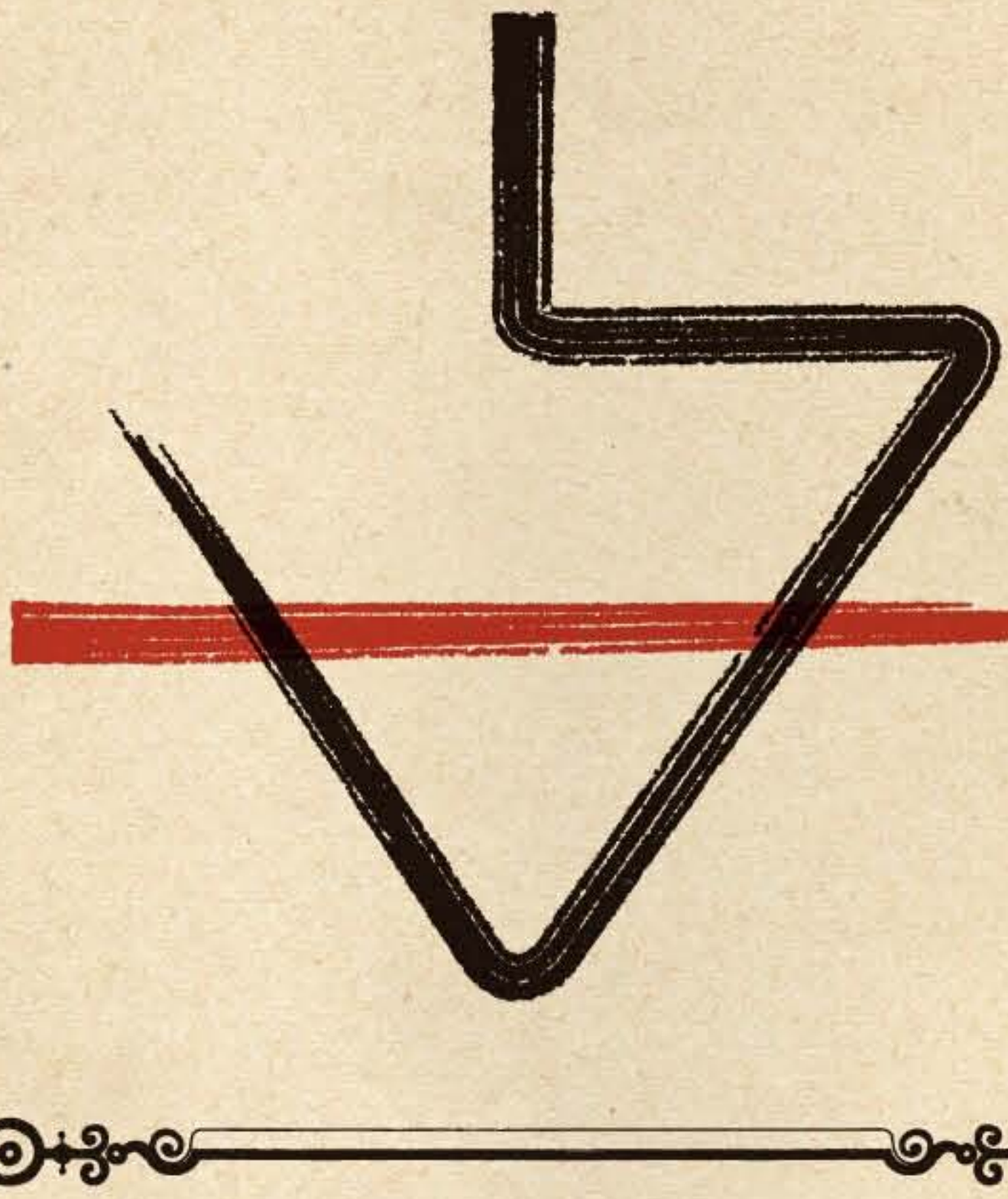
Telepatia

Penetrate nella mente degli individui et scoprite i loro pensieri.

Sono molte le ragioni che spingono gli uomini a nascondere i loro sentimenti più profondi. Quest'incantesimo permette di conoscere ciò che una persona prova nel profondo del proprio animo. Chi usa Telepatia non acquisisce alcun potere sul cuore delle persone, ma si ritrova in sintonia cum esse et puote ascoltare le parole della loro anima. Non sempre è possibile resistere al richiamo, positivo o negativo che sia, dei pensieri più intimi di un individuo: pertanto è necessario usare Telepatia cum cautela maxima.

Tiramigiù

Runa
XXXIII

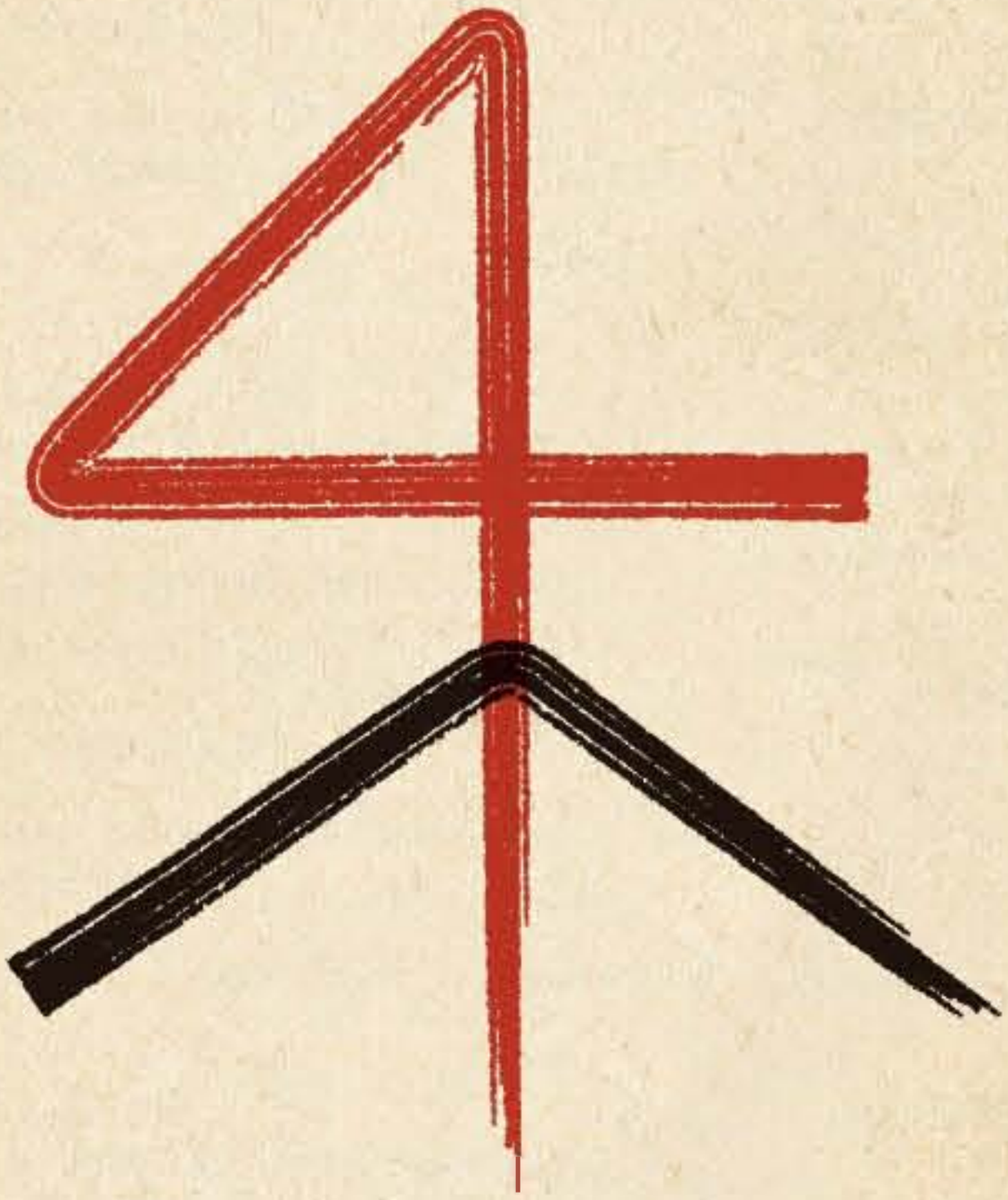


Aggiungete zavorra a persone o oggetti.

Tiramigiù è un incantesimo assai versatile che incrementa il peso del bersaglio contro il quale è lanciato, rendendolo così incapace di muoversi et attaccare, o permettendo a oggetti leggeri di penetrare armature et schiacciare nemici. Le possibilità d'impiego di questo sortilegio sono infinite: un buon mago saprà valutare, di volta in volta, come usarlo al meglio.

Runa XXXIV

Sortecieca



Confidate nel fato et sperate per il meglio.

Anche ai maghi più preparati capita di trovarsi di fronte a ostacoli che paiono insormontabili. In tali circostanze, Sortecieca potrebbe essere la vostra salvezza. Sappiate che non c'è modo di conoscere in anticipo gli effetti dell'incantesimo: essi potrebbero anche essere controproducenti, ma a volte bisogna giocare il tutto per tutto.

Mutaforma

Runa XXXV

Cambiate le vostre fattezze et trasformatevi nella copia di un altro essere.

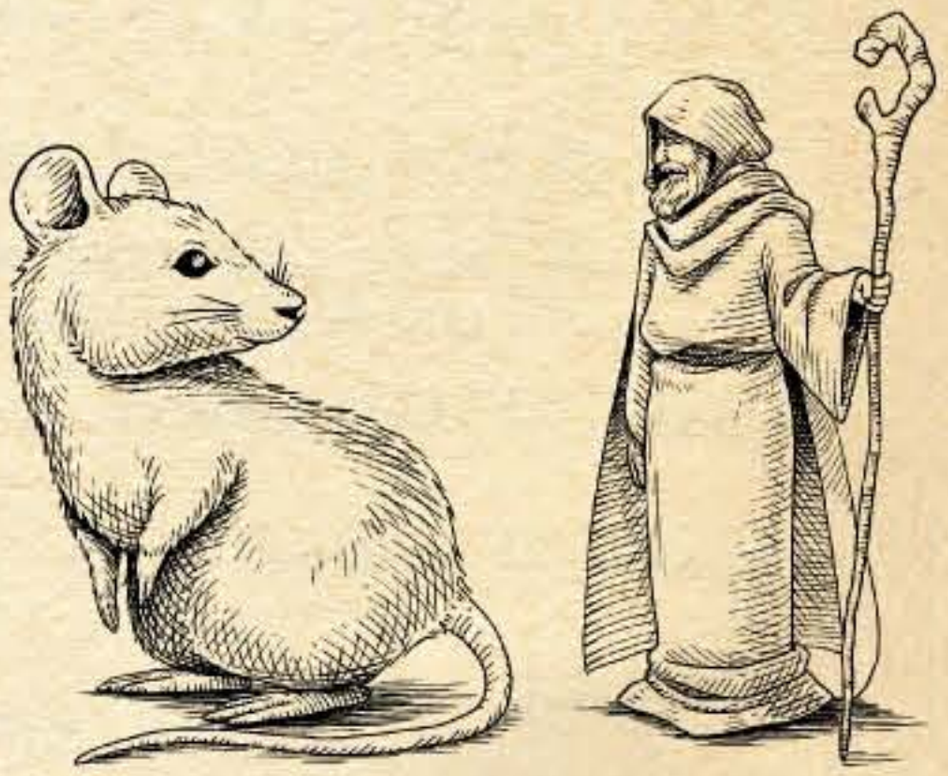
Questo potente incantesimo permette a chi lo lancia di far proprie le caratteristiche di un altro essere vivente: è possibile ottenere l'aggressività di una belva feroce, o le capacità acrobatiche di un mostro alato. Per ampliare il numero di creature tra le quali scegliere la forma da adottare, osservatele nel loro habitat naturale.

Mignon

Runa XXXVI

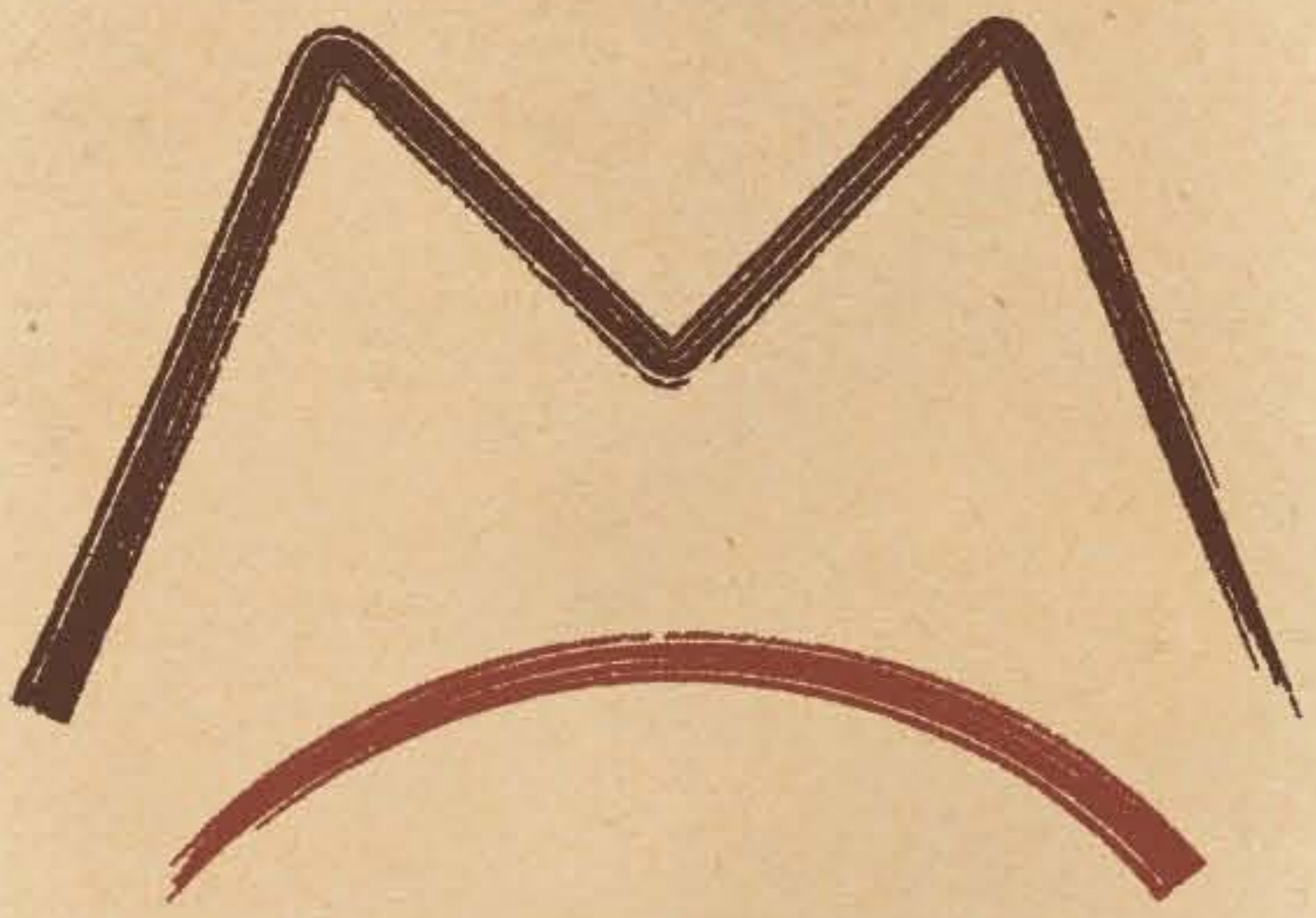
Riducete il vostro corpo ad una frazione della sua grandezza naturale.

Anche se raramente vi si pensa, la grandezza del proprio corpo talvolta limita le scelte di un mago. Quest'incantesimo rende chi lo getta abbastanza piccolo da stare nelle tasche di qualcuno, infilarsi in tane di topo et esplorare il mondo in miniatura. Tracciare la runa al contrario è sufficiente per capovolgerne l'effetto: ricordatevene se vedeste un gatto.



Gatto mannaro

Runa
XXXVII

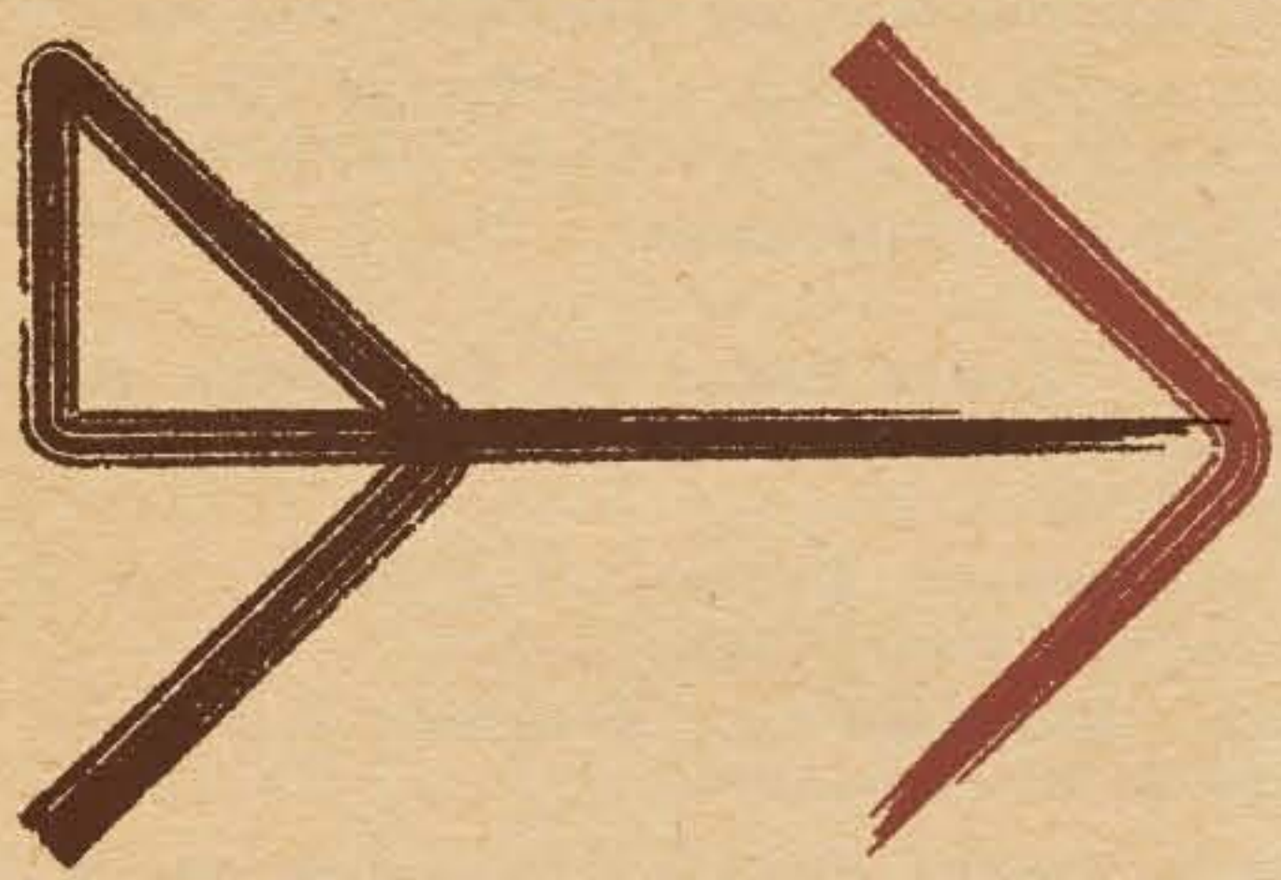


Tramutatevi in gatto et vivete come un felino.

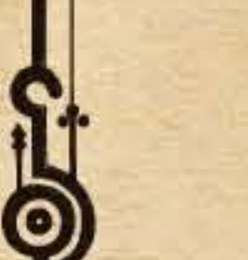
Quest'incantesimo vi tramuterà in un gatto, permettendovi di dialogare cum i felini che incontrerete. È ovviamente possibile parlare cum questi animali mediante Zooglotta, ma i felini sono assai più inclini ad aprirsi quando parlano cum i loro simili. Ad ogni modo, immergersi nello stile di vita di un'altra creatura è un'esperienza che qualsiasi mago dovrebbe fare almeno una volta nella propria vita.

Pesce mannaro

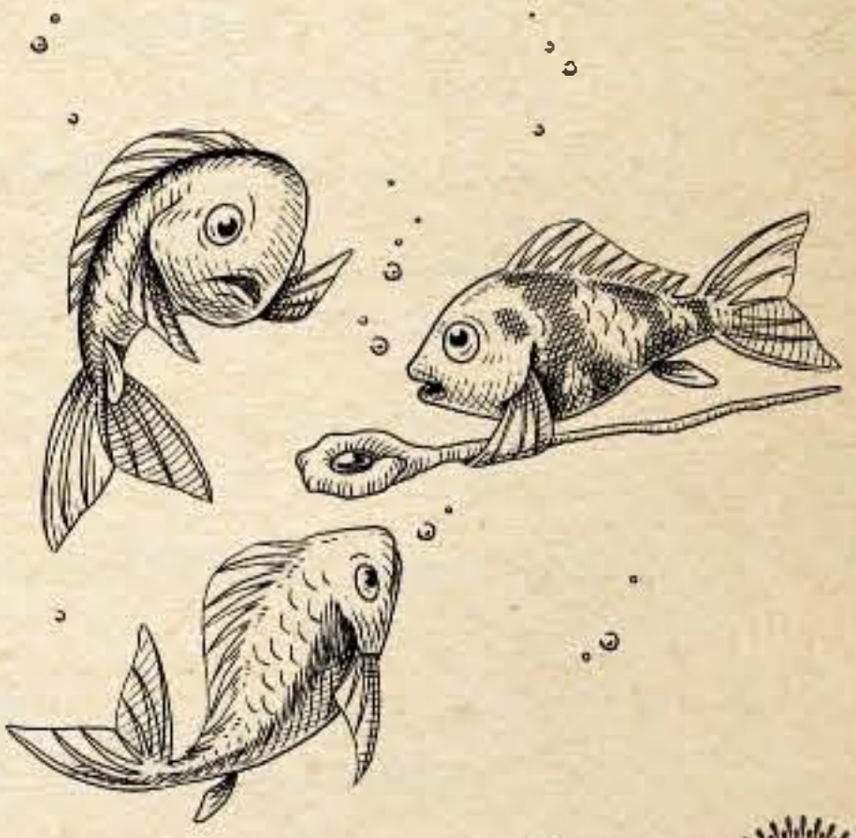
Runa
XXXVIII



Tramutatevi in un pesce et scoprite le gioie della vita tra le onde.

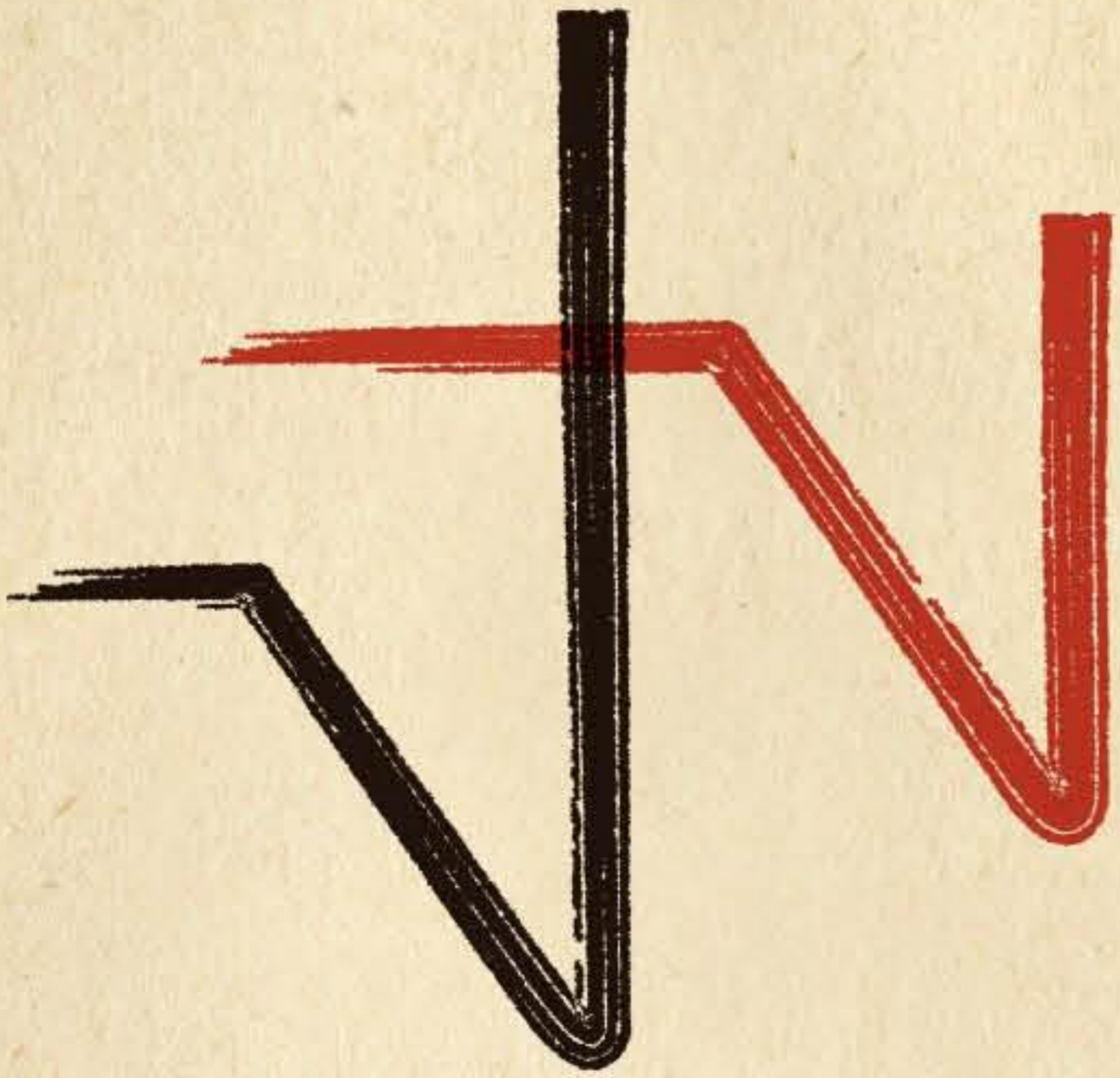


Quest'incantesimo vi trasformerà in un pesce, permettendovi di dialogare cum le creature acquatiche. Com'è facile intuire, Zooglotta non è efficace sott'acqua, dove la comunicazione verbale è pressoché impossibile. Pesce mannaro, quindi, è l'unico sortilegio che permette di parlare cum gli esseri acquatici et di comprendere come si svolge la vita sotto il pelo dell'acqua. Si noti che c'è chi sostiene che i pesci abbiano una visione più chiara del mondo rispetto a quella delle creature terrestri, ma ciò non significa che essi possano ambire al titolo di saggi...



Nubifragio

Runa XXXIX



Fate piovere sui vostri nemici.

Quest'incantesimo dà il via a un violento temporale che scatena la propria furia su una parte del campo di battaglia. Data la grande quantità d'acqua che si riversa dal cielo, Nubifragio puote anche essere usato per estinguere incendi. Si crede, inoltre, che la pioggia impedisca ai maghi di lanciare sortilegi: usate Nubifragio per annegare le speranze di vittoria dei nemici!

Lamposfera

Runa
XL

Magia

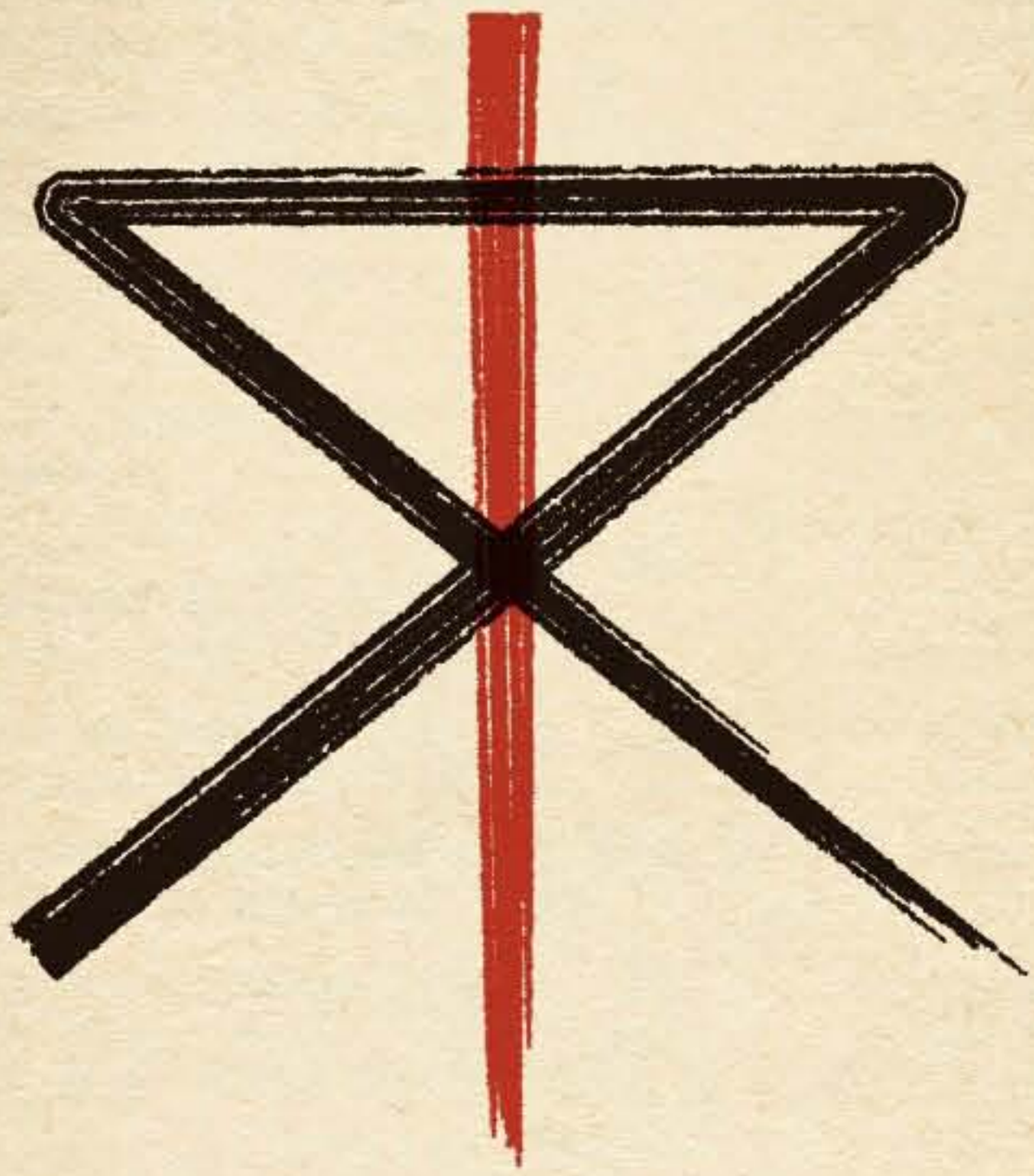
Runa: Lamposfera

Scatenate una spaventosa tempesta che spacca il cielo in due.

Lamposfera è un devastante sortilegio che non solo arreca gravi danni ai nemici, ma puote anche spazzarli via dal campo di battaglia. Quando lanciate quest'incantesimo, assicuratevi che la sua furia non coinvolga innocenti che si trovassero per caso nei pressi del campo di battaglia.

Foho

Runa
XLI

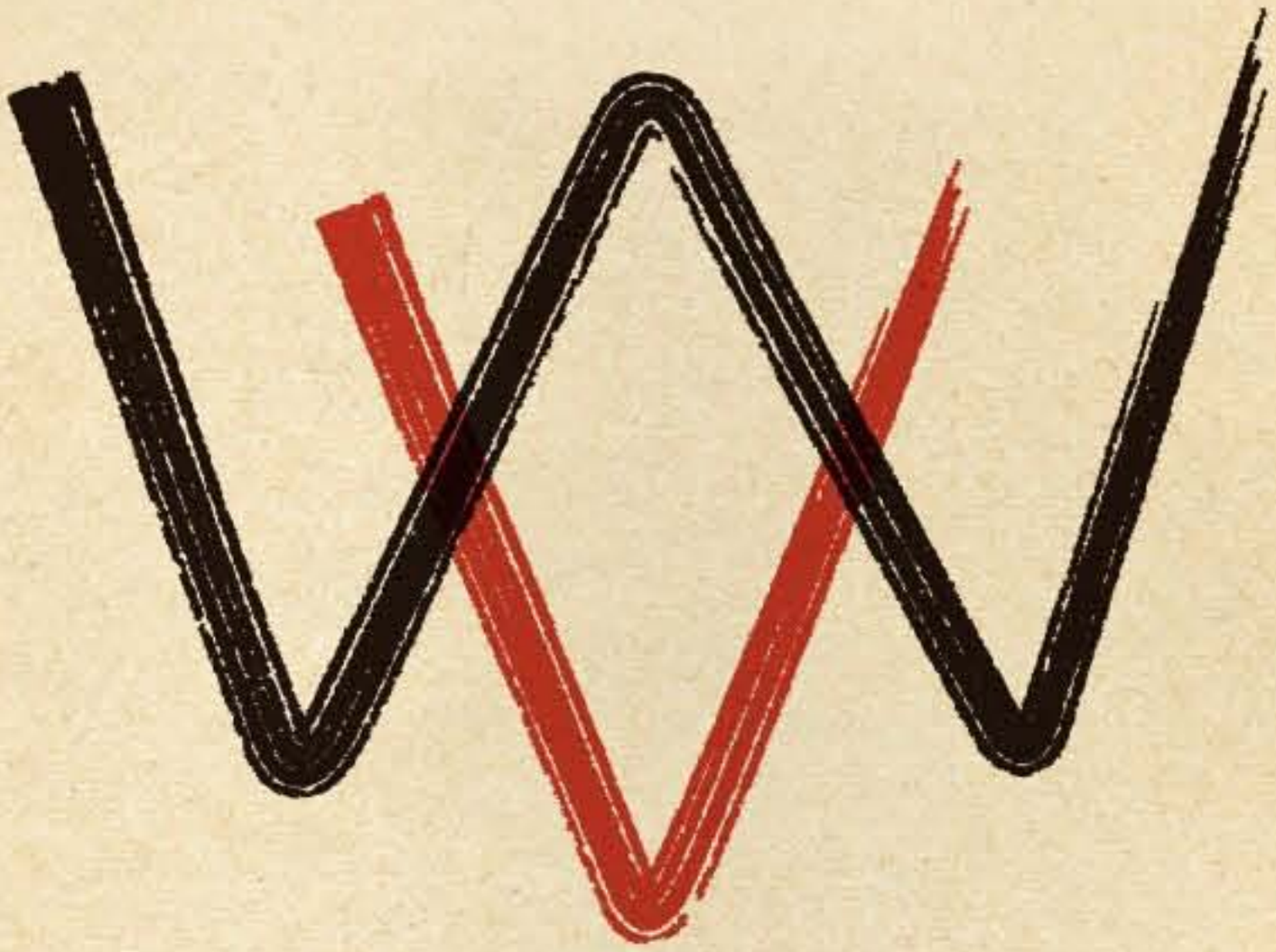


Fate comparire una sfera di fuoco.

Foho colpisce i nemici cum una magica sfera di fiamme. Assai efficace contro le creature acquatiche, quest'incantesimo puote essere usato fuori dalle battaglie per accendere torce o quando serve una scintilla. Ricordate di prestare sempre attenzione maxima quando giocate cum il fuoco.

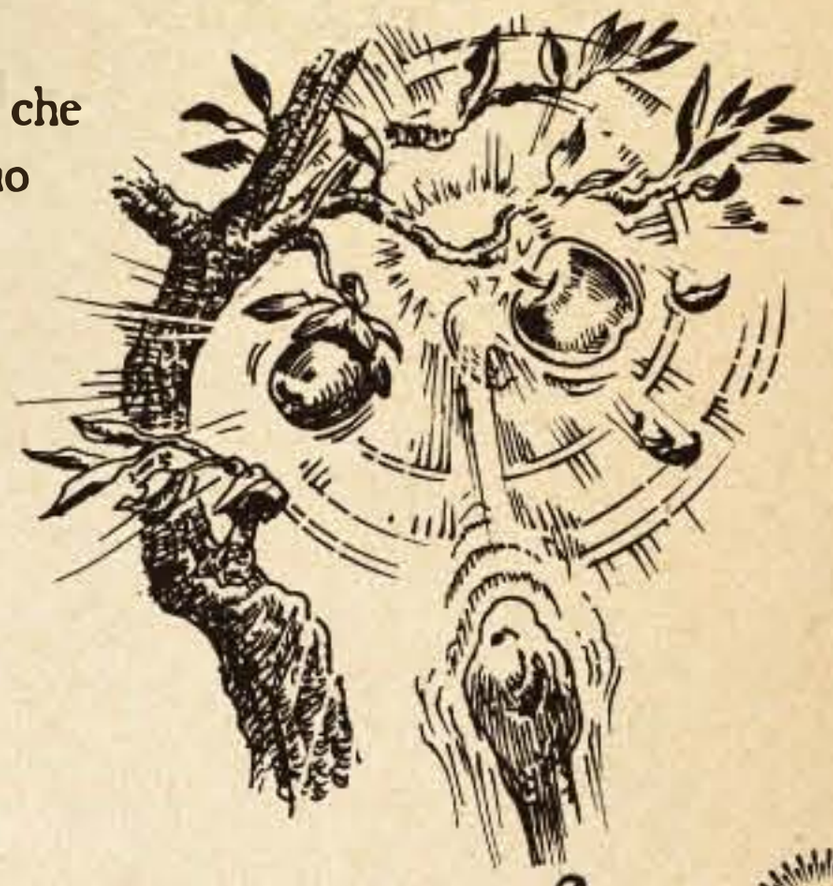
Runa
XLII

Onda d'urto



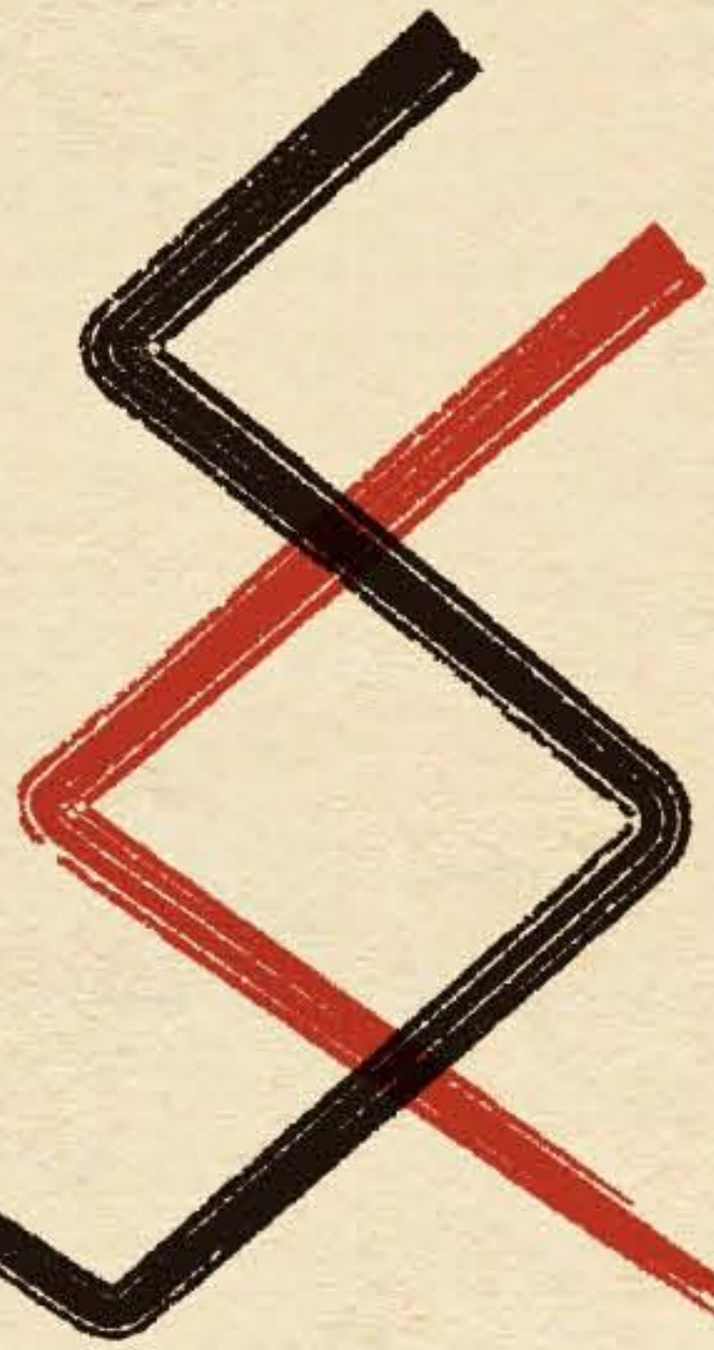
Sgominate i nemici cum un'onda di energia pura.

Onda d'urto è un potente incantesimo che abbatte qualsiasi cosa incontri sul suo cammino. Pur essendo un'arma a tutti gli effetti, questo sortilegio puote essere usato per vari scopi come, per esempio, spingere oggetti distanti. Ricordate che è consigliabile lanciare Onda d'urto quando si è calmi: farlo mentre si è in preda alla rabbia provocherebbe sgradevoli contraccolpi.



Energelo

Runa XLIII

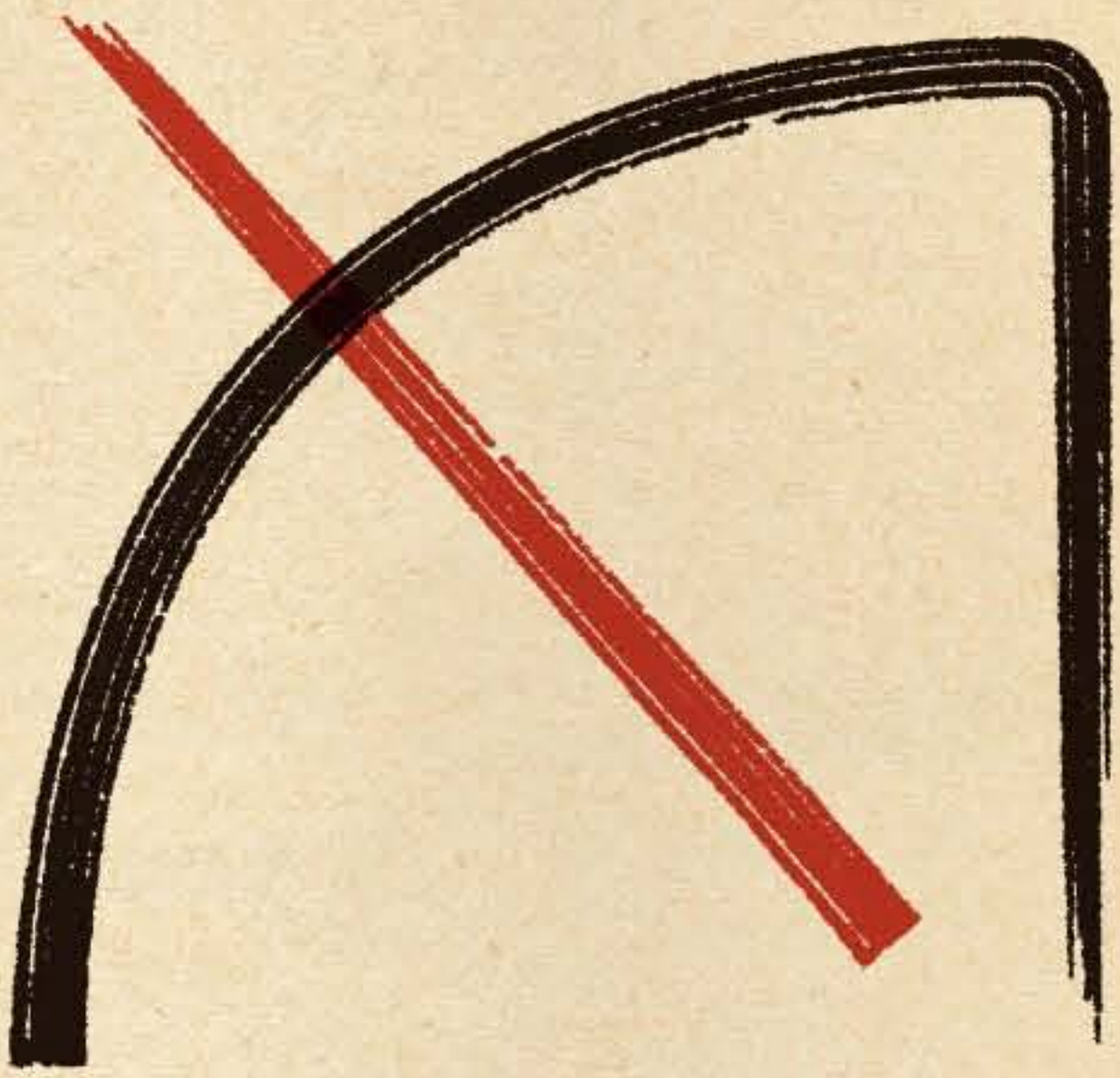


Fate venire i brividi anche ai nemici più calorosi.

Quest'incantesimo fa precipitare la temperatura della zona verso la quale esso è lanciato, tramutando in ghiaccio persino l'aria. Energelo non solo puote essere usato come arma, ma si presta anche a spegnere incendi et a congelare oggetti in movimento. A tal proposito, è bene notare come i saggi consiglino agli aspiranti maghi di avere sempre cum sé dell'acqua, poiché l'osservazione delle reazioni di questo liquido ai repentini cambiamenti di temperatura aiuta a comprendere i principi della magia avanzata.

Dardo di luce

Runa
XLIV

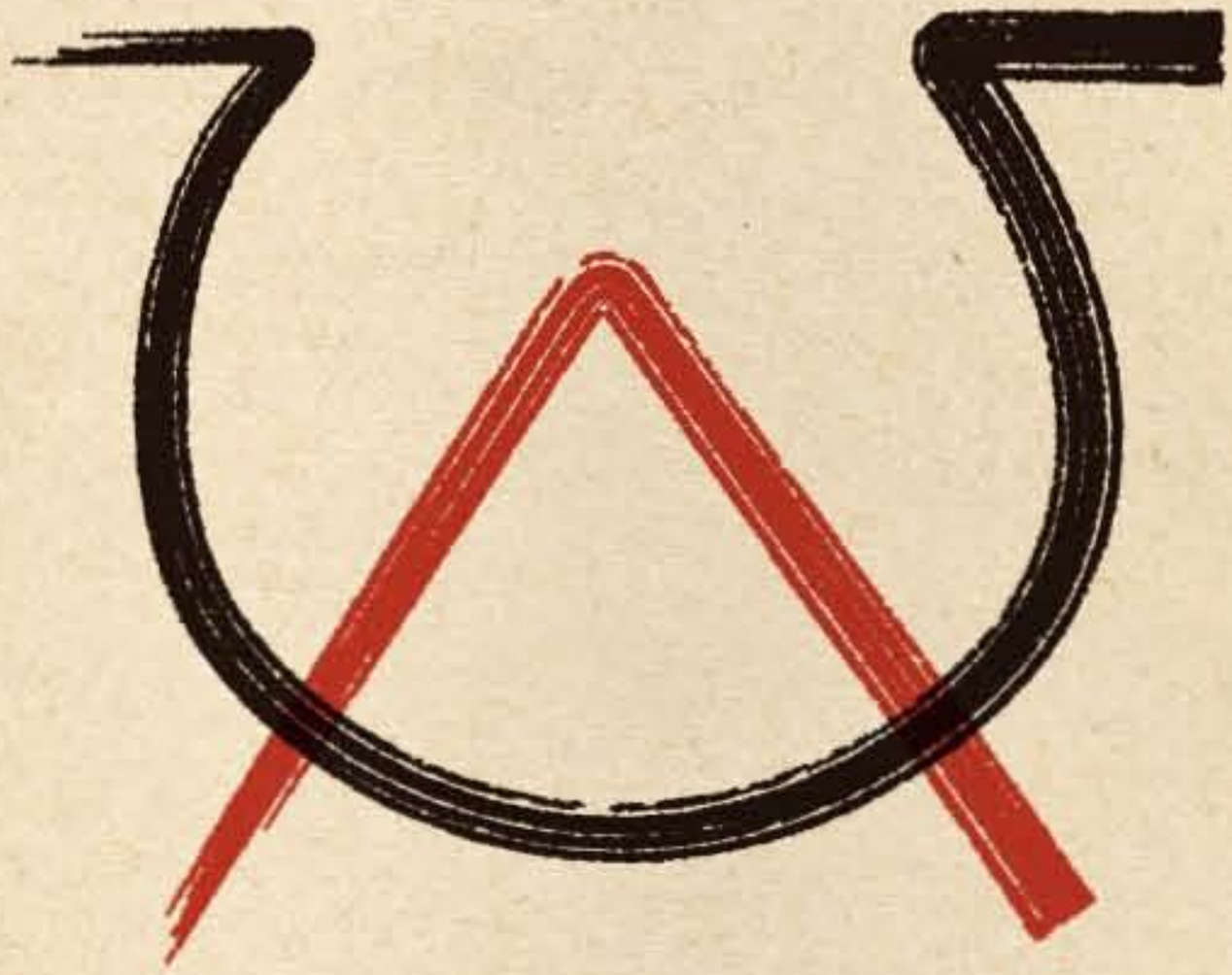


Trafiggete i nemici cum un dardo di luce dorata.

Quest'incantesimo crea un dardo di luce particolarmente efficace contro gli Incubi. Inoltre, si sa che alcuni saggi di epoche passate lanciavano Dardo di luce nel cielo notturno per comunicare cum persone lontane. Tale utilizzo del sortilegio conferma che una delle doti migliori dei grandi maghi è la capacità di adattare a molteplici scopi gli strumenti di cui dispongono.

Evoca

Runa
XLV

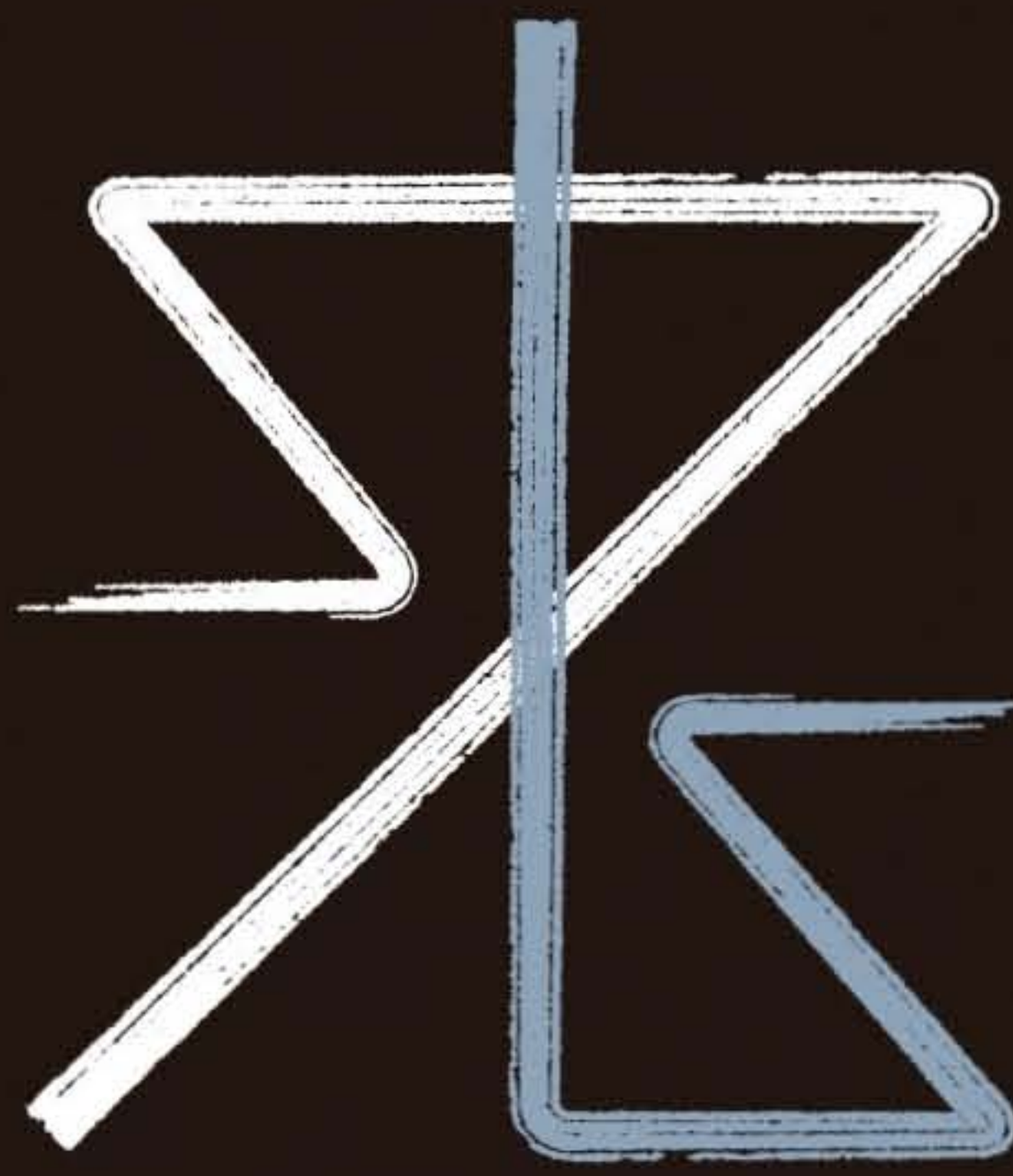


Evocate potenti belve che ubbidiranno ai vostri ordini.

Anche se le belve più terrificanti, come i Guardiani, non possono essere trasformate in famigli, i maghi più abili sanno comunque sfruttare a proprio vantaggio i loro immensi poteri. L'incantesimo Evoca permette di scatenare questi poderosi esseri contro i vostri sventurati nemici. Sappiate che non tutti i maghi sono in grado di evocare tali creature, et solo chi avrà dimostrato il proprio valore potrà chiamarle in aiuto.

Rovina oscura

Runa
XLVI

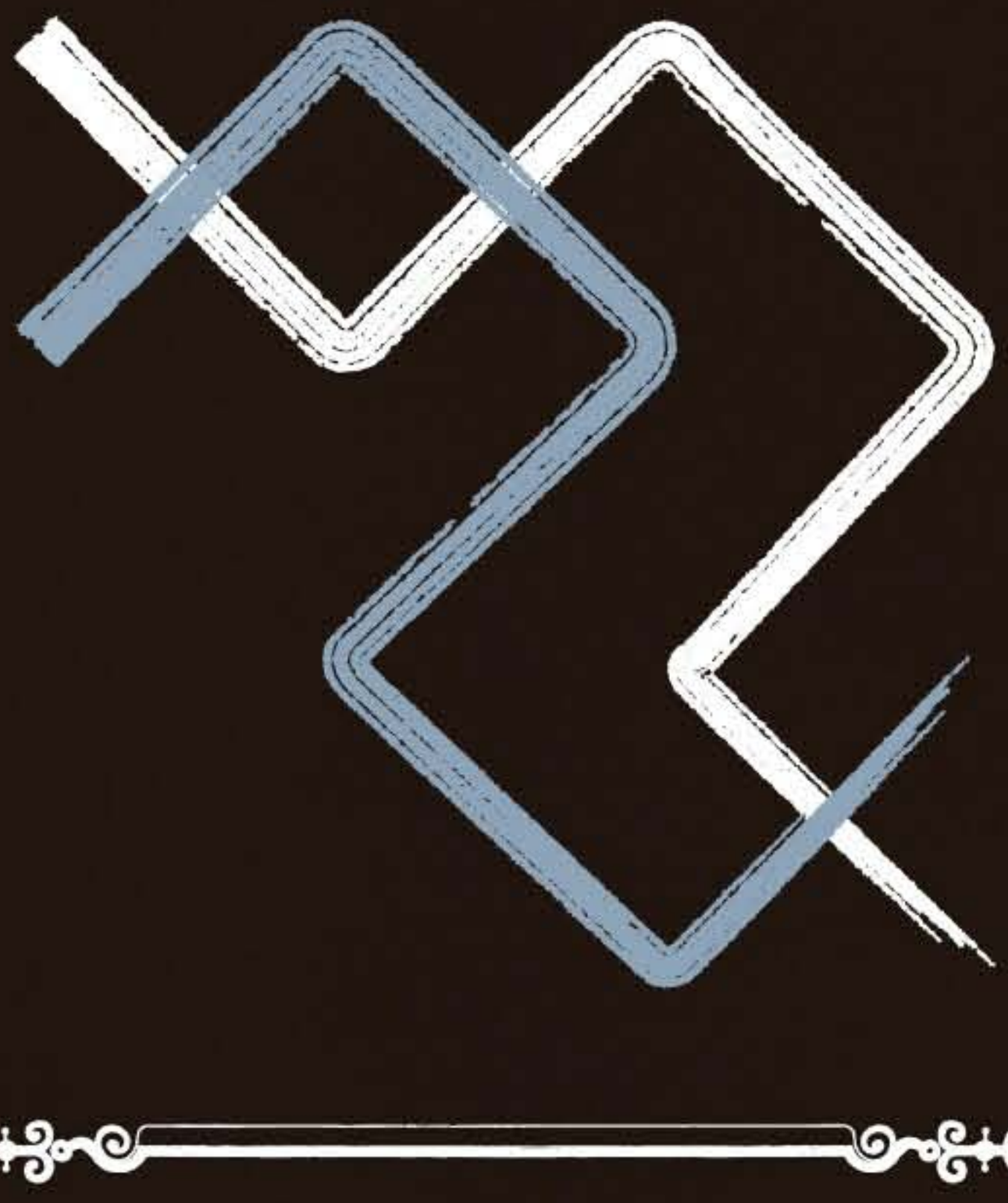


Avvolgete i nemici nelle tenebre.

Rovina oscura è il più devastante tra i sortilegi oscuri, et la sua runa puote essere tracciata solo dai maghi più potenti. L'incantesimo raccoglie le misteriose energie del vuoto et precipita le vittime in un abisso di paura et dolore. Molti maghi sono periti nel tentativo di apprendere Rovina oscura: la morte è la giusta punizione per aver desiderato di possedere un'arma così crudele.

Astra

Runa
XLVII

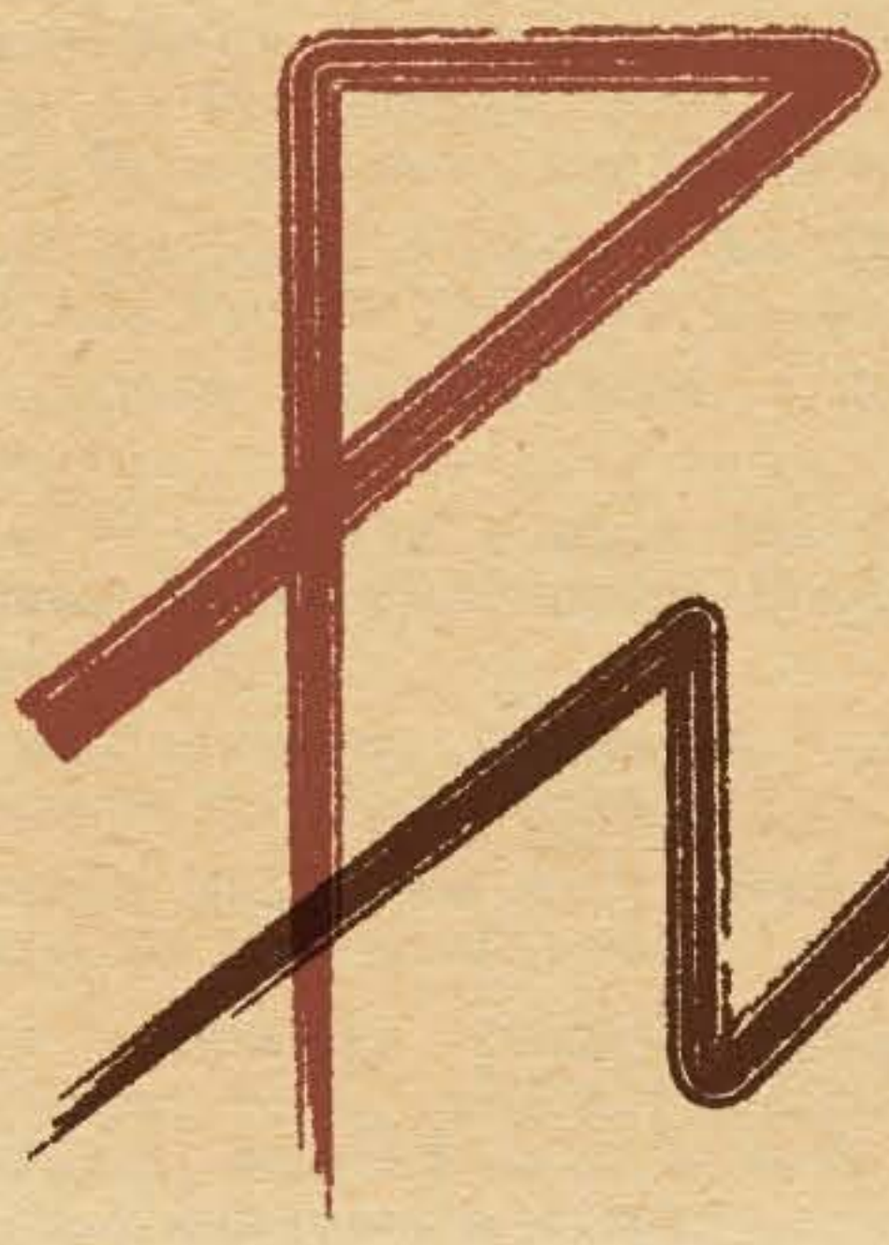


Lanciate un incantesimo leggendario.

Solo chi possiede la più potente tra tutte le bacchette magiche è in grado di lanciare quest'incantesimo. A tutt'oggi, un solo mago è riuscito a usare cum successo questo sortilegio. Purtroppo, il nome di questo autentico signore della magia è stato inghiottito dalle nebbie del tempo.

Sisma

Runa XLVIII

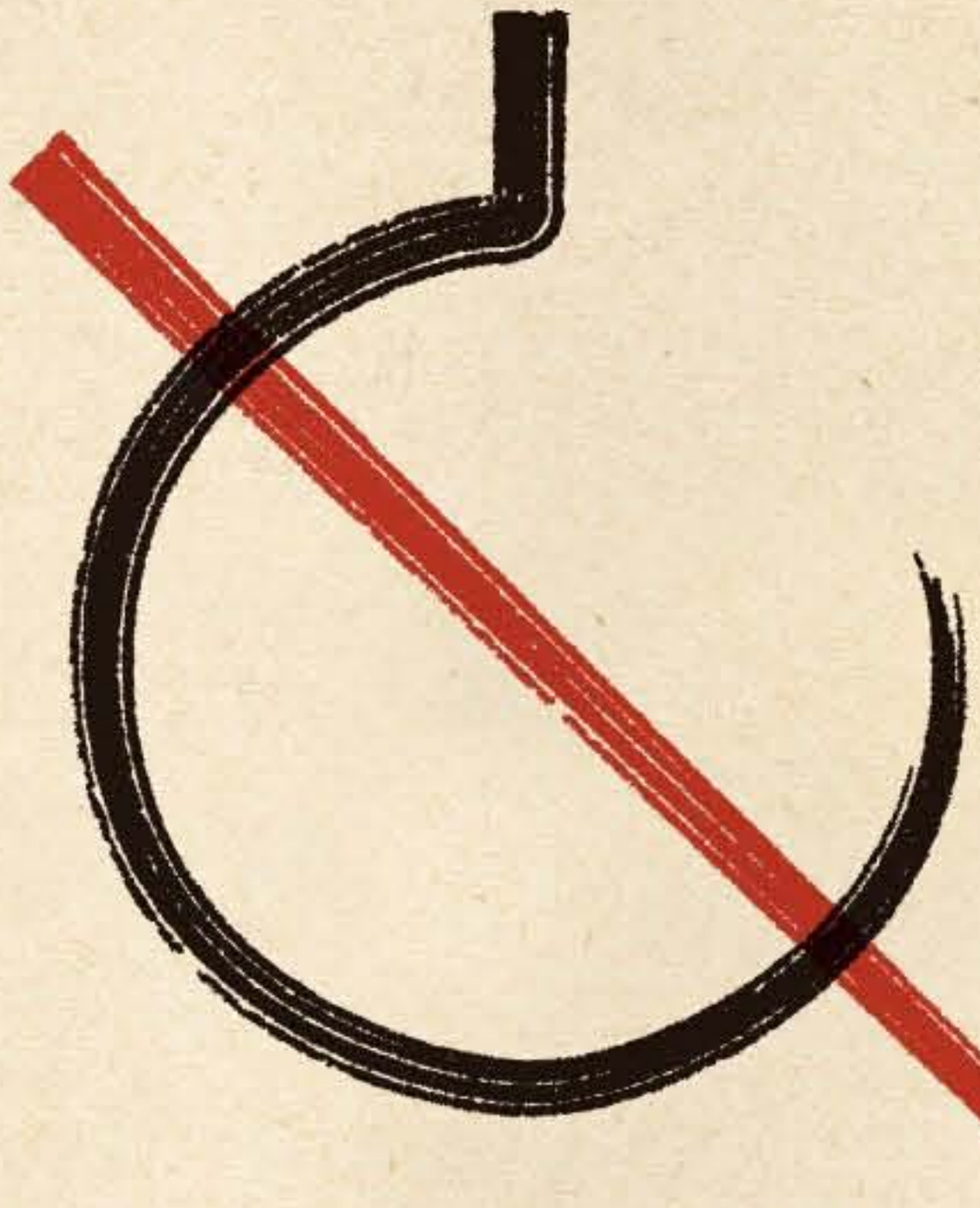


Scuotete la terra et fate inginocchiare i nemici.

Quest'incantesimo provoca un terremoto che fa crollare al suolo edifici et avversari. Sisma, come Lamposfera et Nubifragio, è una manifestazione della natura, alla quale è necessario rivolgere ringraziamenti mentre si traccia la runa. Prestate attenzione quando lanciate Sisma, perché i maghi che ruzzolano a terra a causa della scossa da essi stessi provocata sono impietosamente derisi dai colleghi.

Venemela

Runa XLIX

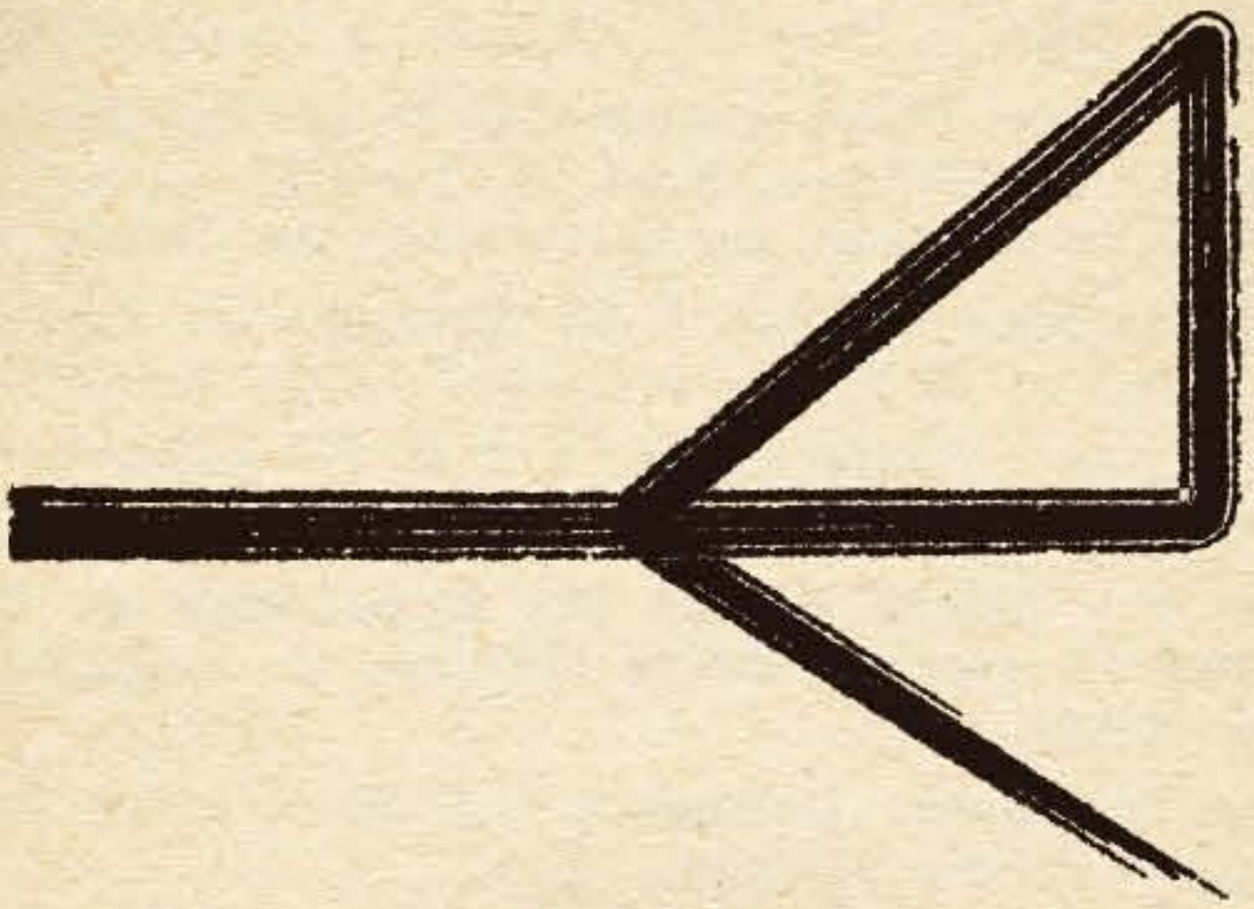


Create una mela che gronda veleno.

Lanciate quest'incantesimo per creare una mela che vi ucciderà non appena l'addenterete. Non abbiate timore: la morte è solo temporanea. Venemela non è, comprensibilmente, tra i sortilegi più popolari, ma i giovani maghi devono comunque apprenderlo. "Se ami la vita, sfida la morte" è un detto assai discutibile, ma potrebbe contenere un fondo di verità.

Volascopa

Runa
L

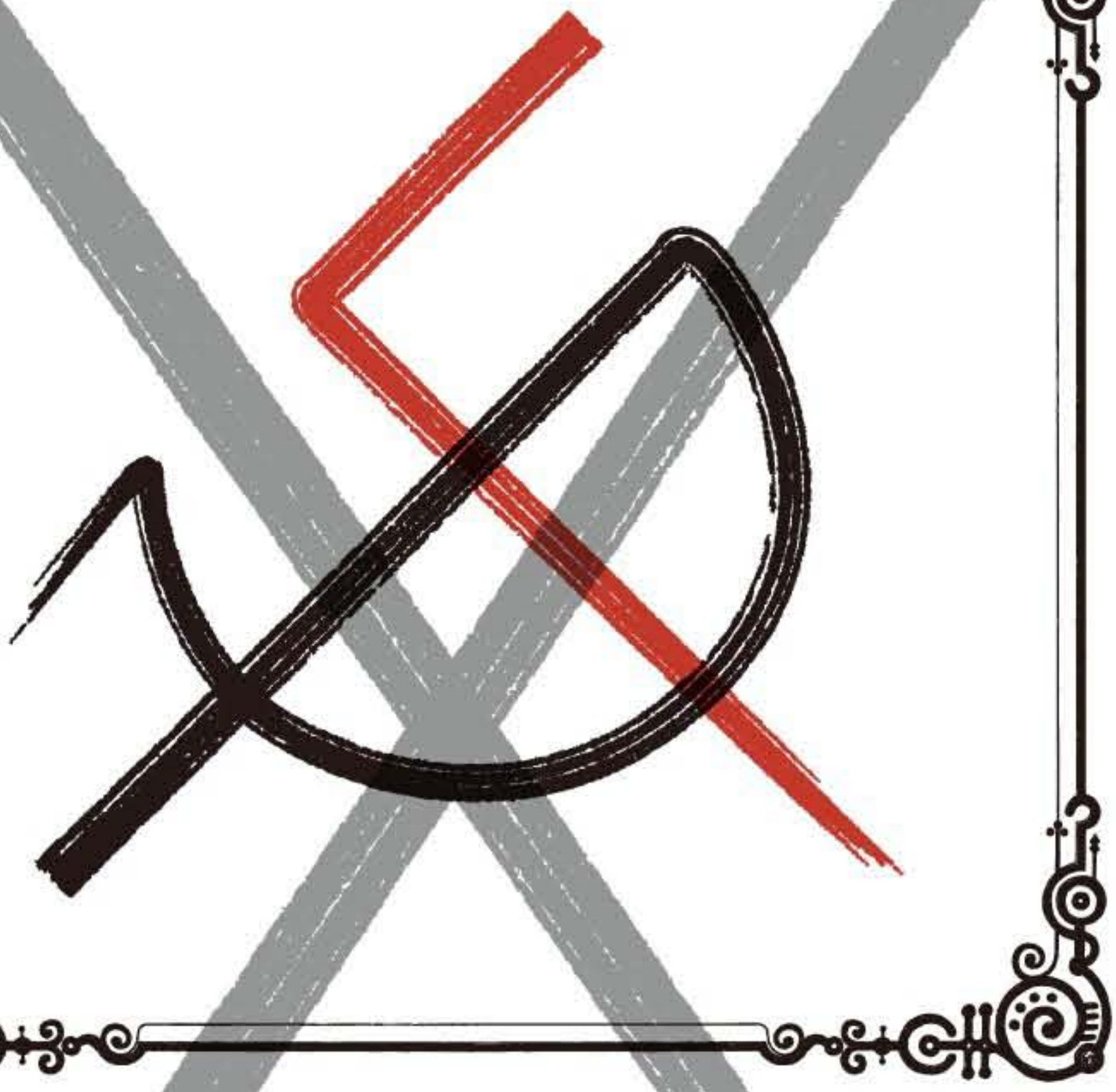


Rendete vivi gli spazzanuvole et volate alti nei cieli.

Gli spazzanuvole sono mezzi di trasporto volanti assai popolari tra i maghi. Per staccarsi da terra, tali velivoli hanno bisogno dell'incantesimo Volascopa. La sola conoscenza della runa non è sufficiente per volare: per solcare i cieli servono un talento innato et molto allenamento. Non di rado gli spazzanuvole si rivelano un pericoloso strumento di distrazione per gli aspiranti maghi, che dedicano loro fin troppe attenzioni, finendo così per trascurare gli studi.

Ceneri di fenice

Runa
LI



Sfidate le leggi della natura et riportate in vita i defunti.

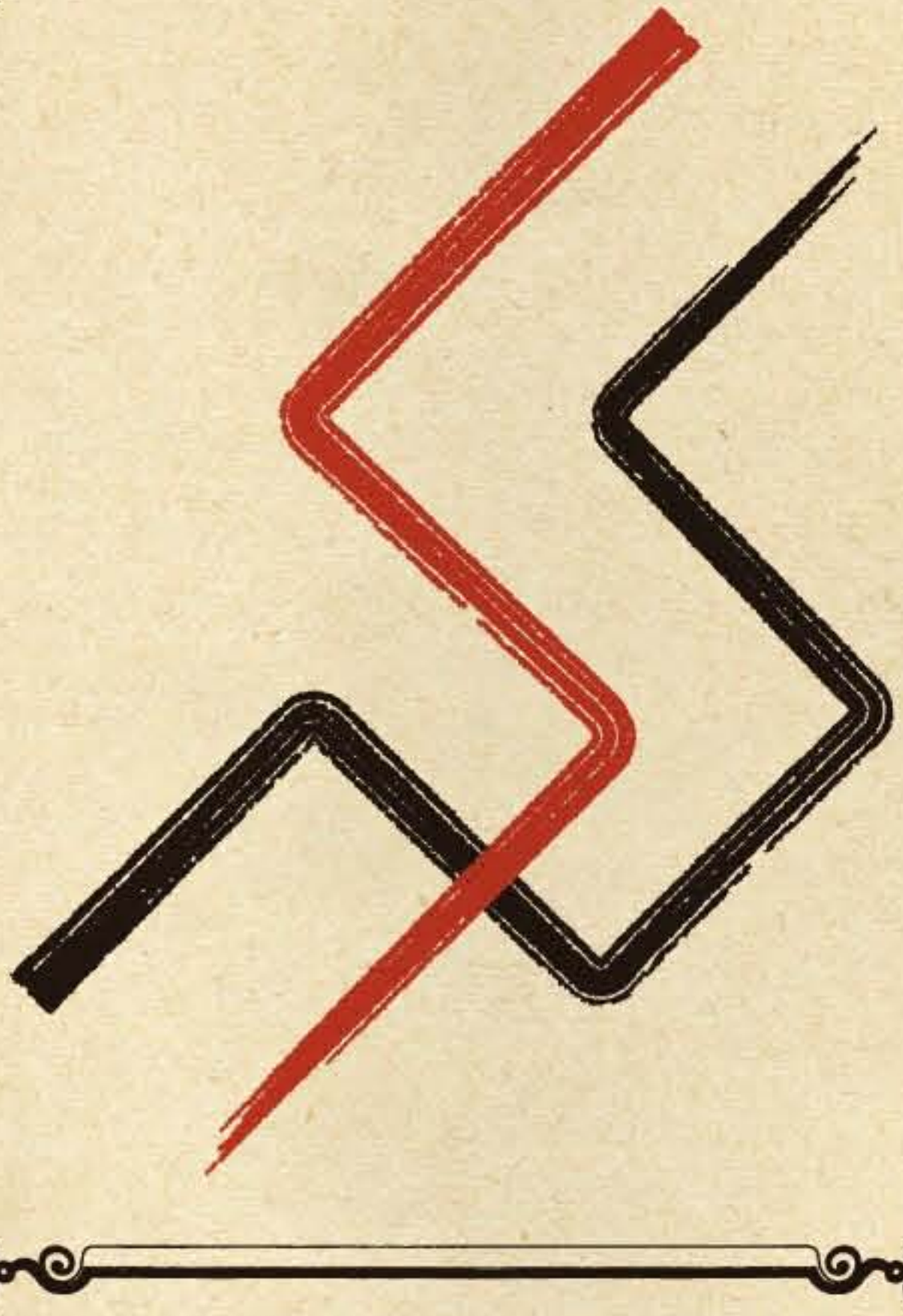
Questo è un incantesimo proibito. Il suo immenso potere lo rende assai difficile da lanciare, et tracciare correttamente questa runa non garantisce il successo, nemmeno in condizioni ottimali. Il sortilegio puote realmente riportare in vita i defunti, ma chi lo lancia paga sovente un prezzo altissimo: non è dato sapere a cosa si andrà incontro, quando si prova a utilizzarlo...

Tristella

Runa
LII

Magia

Runa: Tristella



Lasciate che la gloriosa luce del vostro cuore brilli radiosa.

Lo scettro Tristella è una bacchetta leggendaria conosciuta sin dalla notte dei tempi. Essa trae il suo potere dal cuore di chi la possiede. Solo i maghi che hanno affrontato et superato magne difficoltà senza soccombere all'odio et alla malvagità sono in grado di lanciare quest'incantesimo, poiché la luce più radiosa sgorga solo dai cuori realmente puri.

Insegnamenti per aspiranti maghi
4

Soluzioni al volo

Soluzioni al volo è un'istituzione che procura lavori, noti come "missioni", agli avventurieri. Le missioni generalmente consistono nell'aiutare chi è in difficoltà, et portare a termine un compito dà spesso diritto a una ricompensa. Oltre alle missioni di soccorso, che possono svolgersi in qualsiasi parte del mondo, Soluzioni al volo propone le "cacce alla taglia", ardue prove che dovrebbero essere intraprese solo da chi è molto esperto nel combattimento.

Assicuratevi di visitare le sedi di Soluzioni al volo, facilmente riconoscibili a causa della loro caratteristica insegna, non appena le vedrete. Accettare le missioni offerte da Soluzioni al volo è un ottimo modo per progredire rapidamente nel vostro apprendistato.

Tessere dei timbri di merito

I clienti abituali di Soluzioni al volo ricevono la tessera dei timbri di merito. Portare a termine missioni fa guadagnare timbri di merito, et riempire le tessere dei timbri fa ottenere al titolare emblemi che conferiscono speciali abilità.

L'origine delle tessere dei timbri di merito è avvolta dal mistero, ma c'è chi sostiene che esse siano state inventate dal re di una terra magica per promuovere eroismo et cavalleria nei suoi possedimenti. Si dice anche che quel re fosse un lontano antenato dei Venturi che oggi gestiscono Soluzioni al volo.

Capitolo II

Alchimia

Mescola, mago, non ti fermare...
L'alchimia, lo sai, ti saprà aiutare!

Cos'è l'alchimia?

L'alchimia è uno dei pilastri su cui si fonda la magia. Il profano non vede in essa altro che ingredienti mescolati in un pentolone. L'aspirante mago, invece, sa che l'alchimia è un mondo profondo et complesso. Cum la conoscenza necessaria et i materiali adeguati, chi è esperto in quest'arte puote creare oggetti dotati di potere magico pressoché illimitato.

L'alchimia puote fornirvi ben più che semplici cibi: essa è utilizzabile per forgiare spade, scudi et financo oggetti sconosciuti a questo mondo. Il numero di ricette alchemiche è potenzialmente infinito, et ciascun maestro alchimista si vanta cum magno orgoglio di averne create di nuove et originali. Ogni aspirante mago dovrebbe cimentarsi nella realizzazione di innovative ricette da egli stesso concepite.

Calderoni et genii

L'alchimia non puote esistere senza un calderone. I calderoni alchemici possono essere usati solo nell'esercizio dell'alchimia. Solo i maghi possono aprire i calderoni alchemici. Trattate sempre il vostro calderone cum rispetto maximo.

Ogni calderone contiene il proprio genio. Il genio decide se il mago sia degno o meno di possedere il calderone nel quale risiede.

Se vi imbatteste in una strana pentola, guardate bene al suo interno, perché potrebbe essere un calderone dell'Era dei Saggi. Se non riusciste a rimuovere il coperchio, provate a recitare la formula magica.

— La formula magica —

"Apriti, ti dico!"

Come usare il calderone

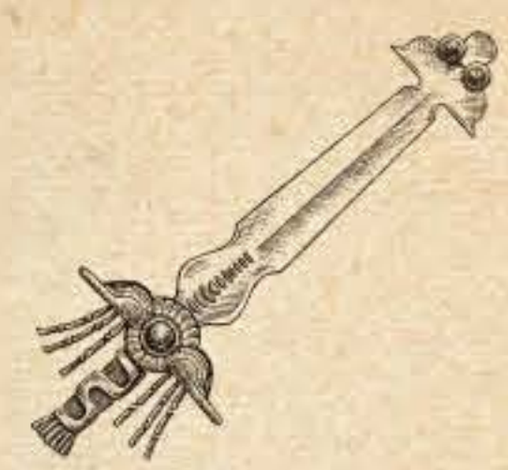
Dopo aver ottenuto un calderone, sarete senza dubbio ansiosi di muovere i primi passi nel mondo dell'alchimia. Presi dall'entusiasmo, vorrete sicuramente provare a creare ex novo una vostra ricetta, ma inizialmente è meglio seguire quelle già collaudate. Sappiate che alcune ricette sono più complesse di altre, et le più elaborate richiedono ingredienti che è possibile trovare solo nei più remoti angoli del mondo.

Cambiamenti anche minimi alle ricette possono produrre risultati assai differenti. Solo effettuando esperimenti si puote comprendere quanto siano vaste le possibilità offerte dall'alchimia. L'immagine qui sotto è vecchia di più di 150 anni et mostra dei maghi intenti a creare una pozione della pioggia. Essi mescolarono il contenuto del calderone, a turno, per tredici giorni prima che la mistura fosse pronta.

C'è chi sostiene che non ci siano limiti a ciò che puote essere creato cum l'alchimia et che, disponendo di un calderone sufficientemente grande, sia possibile creare palazzi et financo castelli. Al momento della stampa di questo libro, però, tali affermazioni risultavano non verificate.

1	2	3
Scegliete una ricetta.	Preparate gli ingredienti come indicato nella ricetta. Assicuratevi che nessun materiale sia andato a male o si sia seccato.	Seguite il procedimento indicato nella ricetta, mettete gli ingredienti nel calderone et mescolate in senso antiorario. Ricordate che dovete formare nella vostra mente l'immagine dell'oggetto che volete creare.

Spade et pugnali



Spada del campione

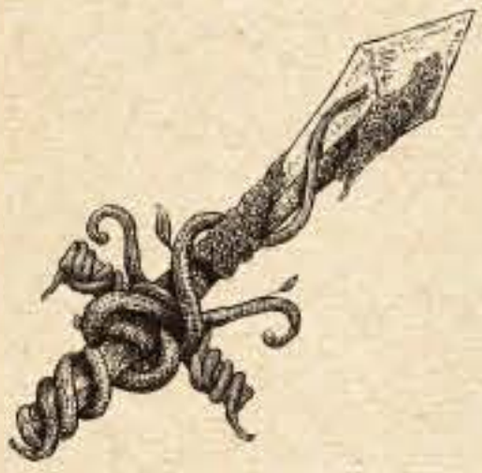
p98

Ingredienti:
- 1 spada da soldato
- 2 diamanferri
- 2 blocchi di neracciaio

Spada galattica

p99

Ingredienti:
- 1 spada sacra
- 2 astroperle
- 3 frammenti di meteorite



Spada perduta

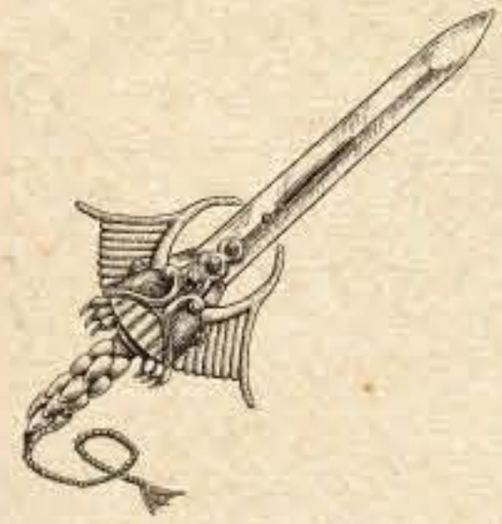
p99

Ingredienti:
- 1 baffipietra dei ricordi
- 2 campanellone
- 3 fiori del belricordo

Spada primordiale

p99

Ingredienti:
- 1 spada galattica
- 5 caleidopietre
- 5 mucchietti di lacrime di troll



Spada sacra

p99

Ingredienti:
- 1 grande spada
- 2 frammenti di meteorite
- 3 migliorocce

Candelama

p100

Ingredienti:
- 1 pugnale di selce
- 1 pietrafuoco

Coltello d'ossidiana

p100

Ingredienti:
- 1 pugnale di selce
- 1 frammento di ossidiana

Asce et martelli

Pugnale divino

p100

Ingredienti:
- 1 falcetto
- 1 blocco di neracciaio
- 1 bottiglia d'acqua di sorgente

Ascia di precisione

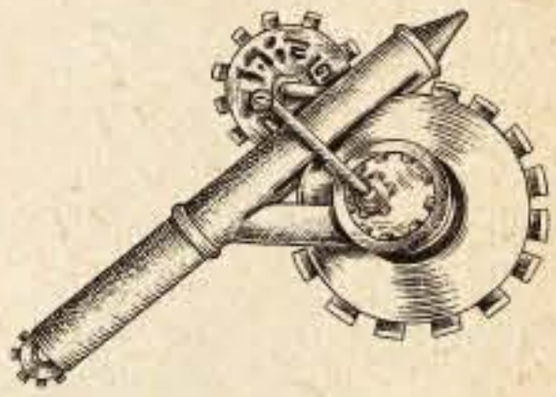
p102

Ingredienti:
- 1 ascia di ferro
- 1 ruota dentata

Lama del ghepardo

p101

Ingredienti:
- 1 scheggia di ghiaccio
- 2 frammenti di meteorite
- 2 piumalame



Ascia meccanica

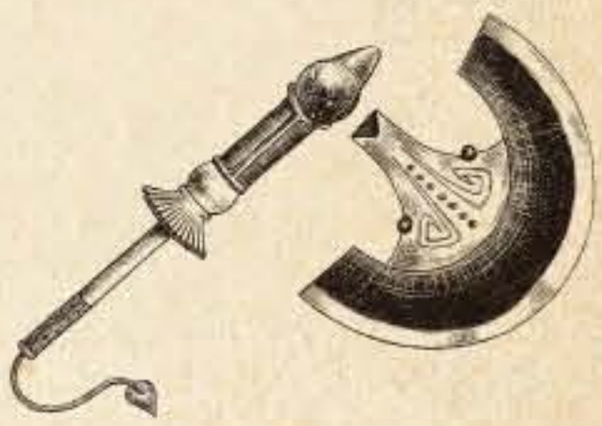
p102

Ingredienti:
- 1 ascia di precisione
- 1 autovite
- 1 ruota dentata

Pugnale saturnio

p101

Ingredienti:
- 1 lama del ghepardo
- 5 luminoliti
- 5 malocchi



Ascia demoniaca

p102

Ingredienti:
- 1 ascia bipenne
- 2 paia di ali demoniache
- 3 baffipietre dei ricordi

Lance

Ascia di Marte p102

Ingredienti:
- 1 ascia demoniaca
- 5 caleidopietre
- 5 pergamene della verità

Martello della giustizia p103

Ingredienti:
- 1 spaccatorri
- 2 diamanferri
- 2 campanellone

Martello del clown p103

Ingredienti:
- 2 soffiabolle
- 3 sofficioni
- 3 pezzi di pelle conciata

Martello meteorico p103

Ingredienti:
- 1 martello del clown
- 2 affumitubi
- 3 frammenti di meteorite

Lancia reale p105

Ingredienti:
- 2 biglie di giada
- 2 blocchi di neracciaio
- 2 frammenti di ossidiana

Lancia del campione p105

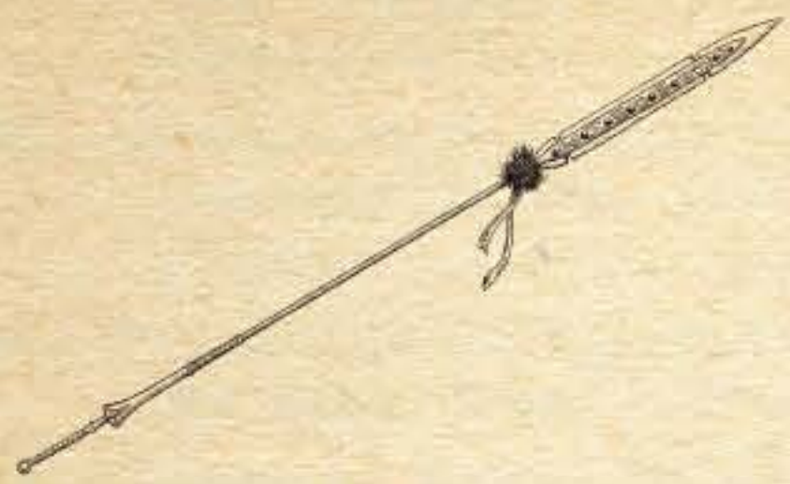
Ingredienti:
- 1 lancia da soldato
- 2 diamanferri
- 2 campanellone

Lancia dell'iride p105

Ingredienti:
- 1 baffipietra dei ricordi
- 2 biglie di giada
- 3 pietrefuoco

Lancia del gigante p106

Ingredienti:
- 1 lancia dell'iride
- 2 pietrantiche
- 3 semi della discordia



Lancialonga

p106

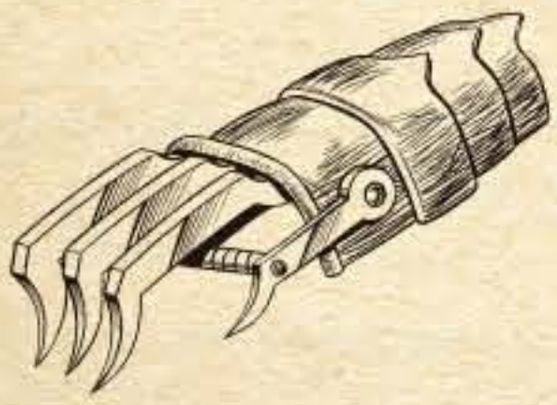
Ingredienti:
- Lancia del gigante
- 5 mucchietti di lacrime di troll
- 5 malocchi

Artigli

Artigli d'osso

p106

Ingredienti:
- 1 set di artigli rudimentali
- 1 ossotosto



Artigli d'acciaio

p107

Ingredienti:
- 1 set di artigli di corno
- 2 biglie di giada
- 2 ruote dentate

Artigli velenosi

p107

Ingredienti:
- 1 set di artigli stregati
- 2 pezzi di legnazzurro
- 3 florvenenum

Dita d'acciaio

p107

Ingredienti:
- 1 set di artigli d'acciaio
- 2 criolapis
- 2 blocchi di neracciaio

Artigli dei sei venti

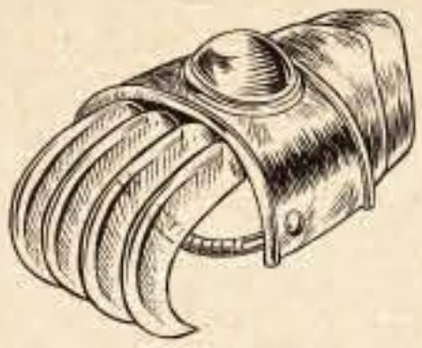
p107

Ingredienti:
- 1 set di artigli della foresta
- 2 pezzi di legnazzurro
- 2 mucchietti di svegliafoglie

Artigli della regina algida

p108

Ingredienti:
- 1 set di artigli della strega delle nevi
- 2 criolapis
- 3 fiordighiaccio



Cotta d'osso

p111

Ingredienti:
- 1 campanellona
- 2 ossitosti

Artigli gelidi

p108

Ingredienti:
- 1 set di artigli della regina algida
- 2 miglioracce
- 3 biglie di giada

Armatura eolica

p111

Ingredienti:
- 1 tunica del vento
- 1 piumalama
- 2 scossanoci

Armatura reale

p111

Ingredienti:
- 1 armatura a scaglie
- 2 criolapis
- 2 autoviti

Artigli stellari

p109

Ingredienti:
- 1 set di artigli gelidi
- 5 caleidopietre
- 5 paia di ali della luce

Armatura del campione

p111

Ingredienti:
- 1 armatura da porcofante
- 2 diamanferri
- 2 blocchi di neracciaio

Armature

Armatura rinforzata

p110

Ingredienti:
- 1 armatura robusta
- 1 pezzo di pelle conciata

Corazza della giustizia

p112

Ingredienti:
- 1 corazza del mistero
- 2 affumitubi
- 3 miglioracce

Armatura splendente

p113

Ingredienti:
- 1 armatura del campione
- 1 medaglia dell'impunità
- 3 affumitubi

Armatura di Marte

p113

Ingredienti:
- 1 armatura splendente
- 5 mucchietti di lacrime di troll
- 5 pergamene della verità

Scudi

Scudo a scaglie

p114

Ingredienti:
- 1 scudo di pelle
- 1 squama robusta
- 1 fiore tagliavento

Scudo d'ossidiana

p114

Ingredienti:
- 1 scudo di ferro
- 1 biglia di giada
- 3 frammenti di ossidiana

Scudo del campione

p114

Ingredienti:
- 1 scudo da porcofante
- 2 diamanferri
- 2 frammenti di ossidiana

Scudo mistico

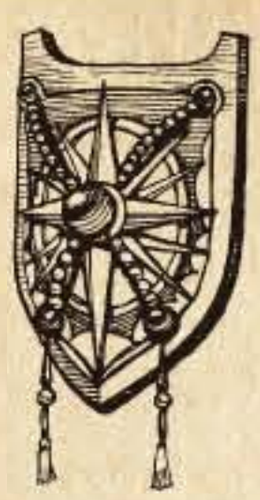
p115

Ingredienti:
- 1 scudo della vendetta
- 1 miglioroccia
- 5 fluofunghi

Scudo della dea

p115

Ingredienti:
- 1 scudo mistico
- 5 luminoliti
- 5 paia di ali della luce



Scudo di Marte p115

Ingredienti:
- 1 scudo del campione
- 5 caleidopietre
- 5 pergamene della verità

Abito da mago p117

Ingredienti:
- 3 mucchietti di foglie di quercia
- 3 pietrantiche
- 2 semi della discordia

Ombrellino carino p115

Ingredienti:
- 2 affumitubi
- 2 paia di ali demoniache
- 10 fiori del belricordo

Tunica delle onde p118

Ingredienti:
- 2 fiordighiaccio
- 2 idrosassi
- 3 bottiglie d'acqua di sorgente

Vesti et tuniche

Tunica del campione p117

Ingredienti:
- 1 tunica del soldato
- 2 pezzi di legnazzurro
- 3 soffici oni

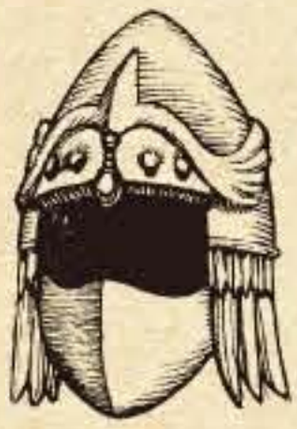
Veste della dea p118

Ingredienti:
- 5 luminoliti
- 5 paia di ali della luce
- 5 panopticon

Elmi

Elmo del campione
p119

Ingredienti:
- 1 elmo da soldato
- 2 diamanferri
- 2 autoviti



Elmo benedetto
p119

Ingredienti:
- 2 criolapis
- 3 fiori del belricordo
- 3 pezzi di pelle conciata

Elmo di Marte
p119

Ingredienti:
- 1 elmo benedetto
- 5 malocchi
- 5 pergamene della verità

Mantelli

Mantello a strisce
p120

Ingredienti:
- 1 cappa del serpente
- 1 pezzo di pelle conciata

Mantello del vento
p120

Ingredienti:
- 1 manto della brezza marina
- 2 fiori tagliavento

Mantello dell'aquila
p121

Ingredienti:
- 1 piumalama
- 1 fiordighiaccio
- 2 pezzi di pelle conciata

Mantello del campione
p121

Ingredienti:
- 1 manciata di squame d'acciaio
- 2 diamanferri
- 2 autoviti

Zanne

Mantello fantasma

p121

Ingredienti:
- 1 fantasmanto
- 2 baffipietre dei ricordi
- 2 pietrefuoco

Zanna avvelenata

p122

Ingredienti:
- 1 dente di titano
- 1 florvenenum

Collana devitalizzante

p123

Ingredienti:
- 1 anello logorante
- 1 dragopietra
- 2 florvenenum

Cappa del ciclone

p121

Ingredienti:
- 1 mantello del vento
- 1 florfosco
- 1 fiordighiaccio

Zanna scarlatta

p123

Ingredienti:
- 2 dragopietre
- 1 ossotosto
- 2 pietrefuoco

Mantello celestiale

p122

Ingredienti:
- 1 mantello dell'aquila
- 1 cappa del ciclone
- 2 paia di ali demoniache

Anello del sire di fuoco

p123

Ingredienti:
- 1 anello del dente di drago
- 3 pietrantiche
- 3 dragopietre

Dente di cervo bianco

p124

Ingredienti:
- 5 luminoliti
- 5 mucchietti di lacrime di troll
- 5 panopticon

Medaglia dell'impunità

p124

Ingredienti:
- 1 astroperla
- 3 dosi di grande panacea
- 3 fluofunghi

Medaglie

Emblemi

Medaglia della destrezza

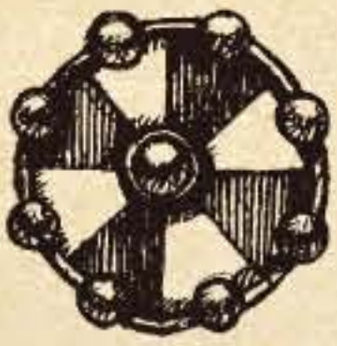
p125

Ingredienti:
- 1 spada da soldato
- 1 campanellona
- 1 ruota dentata

Emblema della barriera

p126

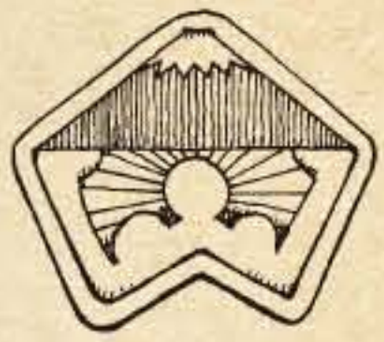
Ingredienti:
- 1 scudo di ferro
- 2 frammenti di meteorite
- 2 ruote dentate



Medaglia della determinazione

p125

Ingredienti:
- 1 scudo di ferro
- 2 soffiabolle
- 2 campanellone



Emblema della follia

p125

Ingredienti:
- 1 emblema della sopravvivenza
- 2 paia di ali demoniache
- 2 soffiabolle

Ricette alchemiche

Emblema della sopravvivenza p126

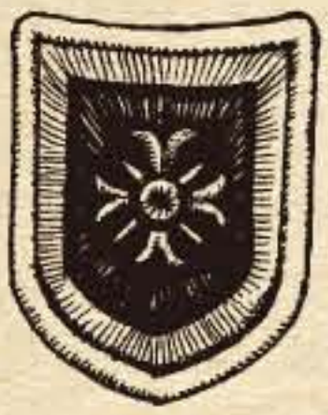
Ingredienti:
- 1 emblema della sbruffoneria
- 2 migliorocce
- 10 ciotole di riso al vapore

Emblema dell'invulnerabilità p126

Ingredienti:
- 1 emblema dell'incrollabilità
- 2 dragopietre
- 3 scossanoci

Simbolo della tempesta p127

Ingredienti:
- 1 piumalama
- 2 soffici oni
- 1 fiore tagliavento

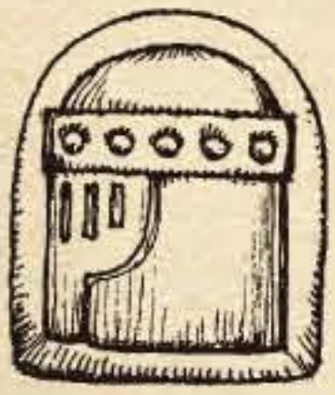


Emblema della protezione p126

Ingredienti:
- 1 emblema della combattività
- 1 scudo da porcofante
- 2 florfoschi

Simbolo divino p127

Ingredienti:
- 5 paia di ali della luce
- 5 malocchi
- 5 panopticon



Scaglie

Emblema della caparbietà p127

Ingredienti:
- 1 emblema della combattività
- 1 elmo da soldato
- 2 baffipietre dei ricordi

Squama resistente p128

Ingredienti:
- 1 ossotosto
- 1 idrosasso

Scaglia di ossidiana

p128

Ingredienti:
- 1 biglia di giada
- 3 frammenti di ossidiana

Squama del mare profondo

p128

Ingredienti:
- 1 criolapis
- 2 biglie di giada
- 2 idrosassi

Squama di salamandra

p128

Ingredienti:
- 1 dragopietra
- 2 scossanoci
- 2 pietrefuoco

Squama del re dei draghi

p128

Ingredienti:
- 1 anello del dente di drago
- 2 astroperle
- 2 dragopietre

Prelibatezze

Cioccolato al latte

p141

Ingredienti:
- 1 tavoletta di cioccolato
- 1 bottiglia di latte gustoso
- 1 vasetto di miele di pungisole

Cioccolato fatato

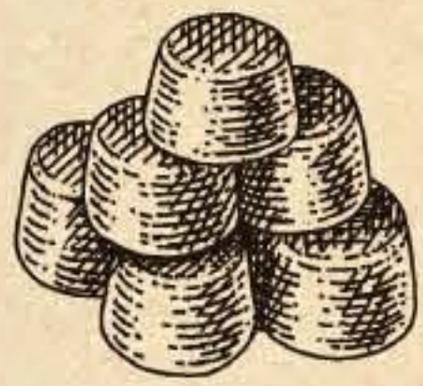
p142

Ingredienti:
- 1 tavoletta di cioccolato al latte
- 1 fiore tagliavento
- 1 fiore del belricordo

Cioccolatini

p142

Ingredienti:
- 2 tavolette di cioccolato
- 2 florfoschi
- 2 vasetti di miele di pungisole



Cioccofreddi

p142

Ingredienti:
- 1 manciata di cioccolatini
- 2 manciate di caramelle
- 1 gelocristallo

Cioccolato principesco p142

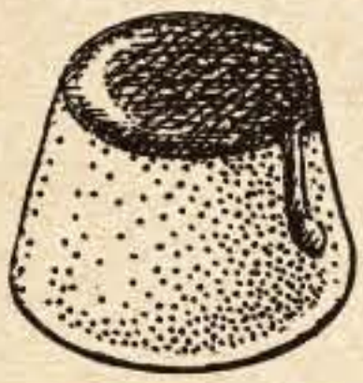
Ingredienti:
- 1 tavoletta di cioccolato fatato
- 1 manciata di cioccofreddi
- 2 manciate di bacche reali

Budino glaciale p142

Ingredienti:
- 2 budini
- 1 gelocristallo
- 2 vasetti di miele di pungisole

Budino alla frutta p142

Ingredienti:
- 1 budino glaciale
- 2 grappoli di verduva
- 1 grappolo di uvamara

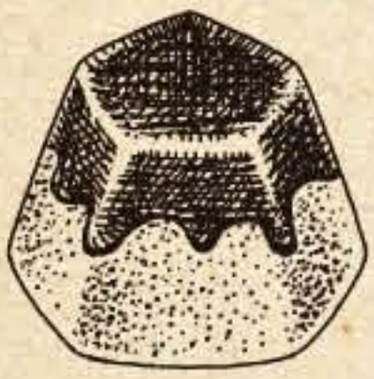


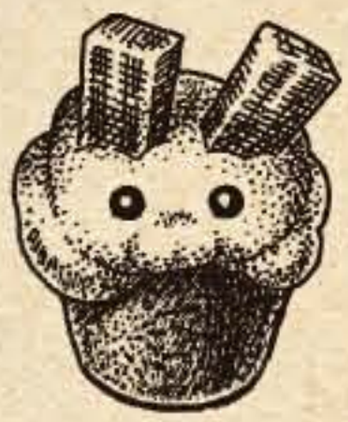
Crème caramel p142

Ingredienti:
- 1 budino
- 2 ovotondi
- 1 vasetto di miele di pungisole

Budino della buona sorte p142

Ingredienti:
- 1 budino alla babana
- 1 budino alla frutta
- 2 grandi babane





Budino alla babana p142

Ingredienti:
- 1 crème caramel
- 2 caschi di babane
- 1 sofficione

Dolce alla carota p143

Ingredienti:
- 1 dolce
- 3 carote croccanti

Dolce alle rose

p143

Ingredienti:
- 1 dolce alla carota
- 2 ovotondi
- 1 fiore tagliavento

Coppa allo yogurt

p143

Ingredienti:
- 1 coppa
- 3 vasetti di yogurt

Dolce del vento

p143

Ingredienti:
- 2 dolci
- 2 manciate di caramelle
- 1 piumalama

Dolce poderoso

p143

Ingredienti:
- 1 dolce del vento
- 1 scossanoce
- 1 miglioroccia

Coppa dei fiori

p143

Ingredienti:
- 1 coppa allo yogurt
- 1 belfiore
- 1 fiore del belricordo

Dolce del drago

p143

Ingredienti:
- 1 dolce alle rose
- 1 dragopietra
- 2 manciate di bacche reali

Coppa del fungo

p143

Ingredienti:
- 2 coppe
- 1 fluofungo
- 2 nertufi

Coppa della salute

p144

Ingredienti:
- 1 coppa del fungo
- 2 mazzetti di erbaviva
- 2 nevenelli

Gelato cremoso

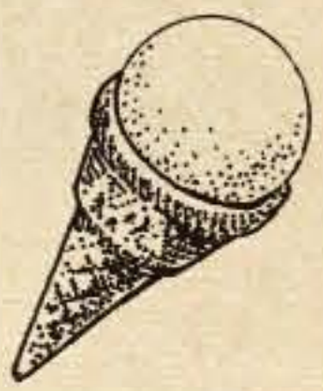
p144

Ingredienti:
- 1 gelato salato
- 2 grappoli di verduva
- 1 sofficione

Coppa delle delizie

p144

Ingredienti:
- 1 coppa dei fiori
- 1 manciata di bacche reali
- 2 grandi babane



Gelato alla neve candita

p144

Ingredienti:
- 1 gelato cremoso
- 2 vasetti di yogurt
- 1 gelocristallo

Gelato salato

p144

Ingredienti:
- 1 gelato
- 1 mazzetto di erbaviva

Variegato al rubino

p144

Ingredienti:
- 1 gelato salato
- 2 carote croccanti
- 1 pietrafuoco

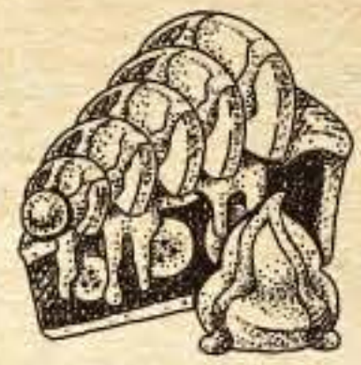
Gelato arcobaleno

p144

Ingredienti:
- 1 variegato al rubino
- 1 grappolo di uvamara
- 2 manciate di bacche reali

Torta alla crema di carota

p144



Ingredienti:
- 1 torta
- 3 carote croccanti

Torta trasparente

p145

Ingredienti:
- 1 torta alla crema di carota
- 2 vasetti di yogurt
- 1 bottiglia d'acqua di sorgente

Torta dorata

p145

Ingredienti:
- 1 torta trasparente
- 2 caschi di babane
- 2 grandi babane

Sformato di carne

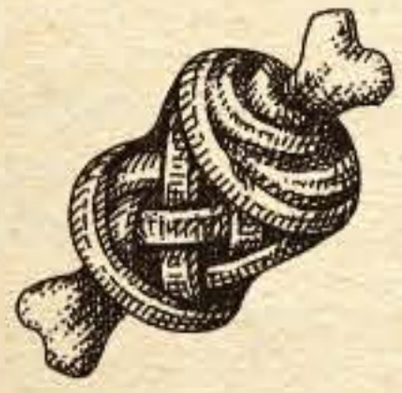
p145

Ingredienti:
- 1 torta alla crema di carota
- 2 pezzi di carne tenera
- 1 scossanoce

Grande goccia di sole

p146

Ingredienti:
- 1 goccia di sole
- 3 cristalli di sole



Grande goccia di stella

p146

Ingredienti:
- 1 goccia di stella
- 3 cristalli di stella

Involtone

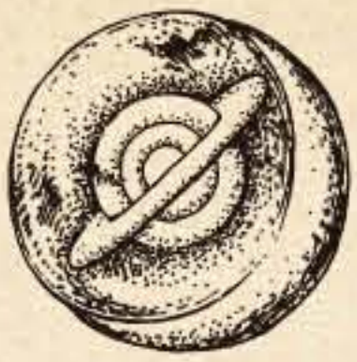
p145

Ingredienti:
- 1 sformato di carne
- 1 ossotosto
- 1 pezzo di legnazzurro

Grande goccia di luna

p146

Ingredienti:
- 1 goccia di luna
- 3 cristalli di luna



Grande goccia di pianeta

p146

Ingredienti:
- 1 goccia di pianeta
- 3 cristalli di pianeta

Cheeseburger

p132

Ingredienti:
- 1 tramezzino
- 1 cespo di lattuga fresca
- 1 luccigambero

Provviste varie

Tramezzino

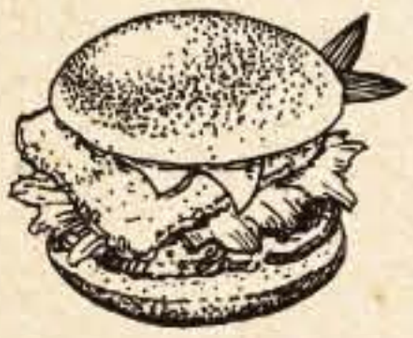
p132

Ingredienti:
- 1 pagnotta
- 1 pezzo di carne tenera

Tonico

p132

Ingredienti:
- 1 boccetta di rugiada fatata
- 2 mucchietti di foglie di quercia
- 2 semi della discordia



Fishburger

p132

Ingredienti:
- 2 pagnotte
- 1 sconcertrota
- 1 cespo di lattuga fresca

Rugiada fatata

p132

Ingredienti:
- 1 florfosco
- 3 mazzetti di erbaviva
- 3 bottiglie d'acqua di sorgente

Rugiada degli spiriti

p132

Ingredienti:
- 1 boccetta di rugiada fatata
- 1 grappolo di uvamara
- 3 mucchietti di svegliafoglie

Pozione del saggio

p133

Ingredienti:
- 1 tonico
- 1 gelocristallo
- 3 fluofunghi

Caffè doppio

p133

Ingredienti:
- 2 bottiglie di caffè freddo
- 1 bottiglia d'acqua di sorgente

Cappuccino

p133

Ingredienti:
- 1 tazza di caffè doppio
- 3 bottiglie di latte gustoso
- 1 mucchietto di svegliafoglie

Respiro di fenice

p133

Ingredienti:
- 1 piuma di fenice
- 1 criolapis
- 3 belfiori

Espresso

p133

Ingredienti:
- 2 tazze di caffè doppio
- 1 florfosco
- 3 mucchietti di svegliafoglie

Grande panacea

p134

Ingredienti:
- 1 mucchietto di foglie di quercia
- 1 belfiore
- 1 mazzetto di erbaviva

Ricette originali

Capitolo III

Equipaggiamento

Alcuni uomini son mansueti
Come pecore di un gregge
Il vero mago affronta il male
Cum spada combatte et corazza si protegge.

Equipaggiamento dei famigli

Ingestione dell'equipaggiamento

I famigli non usano l'equipaggiamento nello stesso modo degli esseri umani: non brandiscono armi, non indossano armature et non sfoggiano monili. Essi ingoiano gli oggetti tutti interi et ne assorbono le caratteristiche intrinseche, migliorando così le proprie abilità naturali. Ingerendo una spada, ad esempio, il famiglio aumenta le capacità d'attacco, mentre inghiottendo uno scudo migliora la difesa.

Prima di inghiottire una cosa, i famigli la mettono in una bolla trasparente per proteggere il loro stomaco et per facilitare il pronto recupero dell'oggetto in caso di bisogno. I famigli non sono schizzinosi, et non hanno alcun problema a inghiottire oggetti precedentemente ingeriti da altre creature.

Categorie et gusti

L'equipaggiamento che i famigli possono utilizzare è diviso in tre categorie: armi, armature et accessori. Gli oggetti appartenenti a ciascuna categoria sono inseriti in una bolla di diverso colore prima di essere ingeriti: le armi vanno in bolle rosse, le armature in bolle blu et gli accessori in bolle verdi.

I gusti dei famigli determinano quali oggetti essi accetteranno di ingoiare et quali rifiuteranno perché non di loro gradimento.

Sappiate anche che, siccome i famigli tollerano solo l'equipaggiamento che apprezzano, qualsiasi cosa essi ingoino avrà un effetto positivo su qualcuna delle loro caratteristiche.

Spade et pugnali

Armi semplici che utilizzano lame affilate per superare le difese del nemico.

Spada di legno

Questa semplice arma di legno non troncherà di netto gli arti dei nemici, ma va più che bene quando si tratta di dare una botta in testa a qualcuno.

Dove si puote trovare:
- Armerlia di Gatmandù
- Forzieri

Spada arrugginita

Un'arma estremamente semplice, assai diffusa a Gatmandù. Non è nulla di speciale, ma risulta facile da usare.

Dove si puote trovare:
- Armerlia di Gatmandù
- Forzieri

Spada d'osso

Ricavata dall'osso di un enorme mostro, quest'arma è meno robusta delle spade metalliche, ma anche più leggera.

Dove si puote trovare:
- Armerlia di Muccakesh

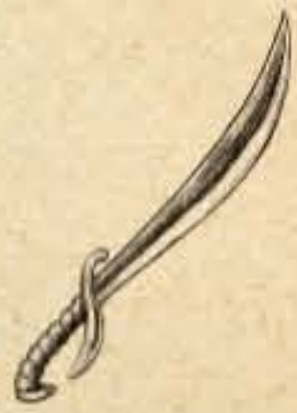
Spada da soldato

Quest'arma, che fa parte della dotazione dei soldati di Piggsbruck, è dotata di una lama metallica affilata et resistente.

Dove si puote trovare:
- Armerlia di Piggsbruck

Sciabola da pirata

L'arma preferita dai corsari et dai filibustieri di tutti i mari. La sua lama curva incute terrore nel cuore di ogni marinaio.



Dove si puote trovare:
- Forzieri

Lama fiammeggiante

Questa spada scatena una fiammata a ogni fendente. Fate attenzione a non bruciarvi.

Dove si puote trovare:
- Forziere sul Monte Fornace

Piuma mitica

Questa spada ha la forma di un'enorme piuma et è composta da tante lame di piccole dimensioni. Quando è usata, puote creare dei vortici d'aria.

Dove si puote trovare:
- Porto Goa (presso un ambulante) et altrove

Mannaia meccanica

Quest'arma è dotata di un grosso ingranaggio. Se non si fa attenzione si rischia di rimanere cum le maniche impigliate nel meccanismo.

Dove si puote trovare:
- Forziere a Piggsbruck

Lama del vento

Sulla lama di quest'arma sono incise delle rune magiche che generano potenti folate di vento.

Dove si puote trovare:
- Casinò (è uno dei premi)
- Forziere nel Dedalo glaciale

Spada del campione

È l'imitazione di una spada leggendaria. C'è chi sostiene che è più efficace quando chi la usa pensa che sia autentica.

Dove si puote trovare:
- Calderone

Grande spada

Enorme devastante, è l'arma preferita di una banda di guerrieri famosi per le loro agghiaccianti urla di battaglia.

Dove si puote trovare:
- Perdida, presso un ambulante

Lama nera

La stretta lama di questa spada è nera come la notte. Si dice che assorba la luce che la circonda, rendendo cupo l'umore di chi la impugna.

Dove si puote trovare:
- Forziere lungo il Sentiero funebre

Lama ardente

Questa spada magica è perennemente avvolta dalle fiamme. Taglia et brucia la carne cum magna facilità.

Dove si puote trovare:
- Neville, presso un ambulante

Spada eroica

Un tempo utilizzata da un guerriero che sconfisse da solo un'intera armata di invasori, si dice che quest'arma emani una presenza inquietante.

Dove si puote trovare:
- Informazione non disponibile

Lama delle tenebre

Una lama oscura che si nutre delle speranze et dei sogni di chi la impugna. Chi la usa deve fare attenzione a non perdersi nella notte eterna...

Dove si puote trovare:
- Forzieri

Spada perduta

Un arma che si crede sia stata usata durante le Guerre magiche. Nonostante la sua lama sia piegata, conserva ancora il suo antico potere.

Dove si puote trovare:
- Calderone

Spada celestiale

Un'arma leggendaria, che si dice sia guidata dalle stelle. La sua lama diviene sempre più affilata ogni volta che viene puntata verso il cielo notturno.

Dove si puote trovare:
- Informazione non disponibile

Spada sacra

La sua lama puote infliggere danni soltanto al bersaglio prescelto da chi possiede quest'arma. Cerca i punti deboli dei nemici et li attacca cum precisione maxima.

Dove si puote trovare:
- Calderone

Spada primordiale

Le leggende narrano che quest'arma fu conficcata nel suolo all'alba dei tempi, et che essa provocò la nascita di tutte le cose del mondo.

Dove si puote trovare:
- Calderone

Lama radiosa

Questa spada risplende tra le mani dei puri di cuore. Le creature malvagie fuggono di fronte alla sua luce.

Dove si puote trovare:
- Forziere a Nonritorno

Spada nazcaäna

Un'antica tradizione nazcaäna permetteva solo ai soldati più valorosi di brandire quest'arma. Risveglia l'eroe nascosto in colui che la impugna.

Dove si puote trovare:
- Informazione non disponibile

Spada galattica

Si dice che la sua lama, che brilla come nessun altro metallo al mondo, contenga un minerale caduto dal cielo.

Dove si puote trovare:
- Calderone

Coltello da cucina

Un utensile affilato che rende facile il lavoro di cuochi et affini. Sempre utile da avere a portata di mano, ha un prezzo assai ragionevole.

Dove si puote trovare:
- Armerlia di Gatmandù

Candelama

Sulla punta di questo coltello dalla lama sempre rovente brilla una fiamma magica che non si spegne mai.

Dove si puote trovare:
- Calderone

Pugnale di selce

Creata da una civiltà primitiva, quest'arma ha perso molta della sua originaria efficacia, perché il tempo ha consumato la sua lama.

Dove si puote trovare:
- Armerlia di Muccakesh

Falcetto

Un utensile da taglio dalla lama curva. La sua forma caratteristica lo rende utile sia sui campi agricoli sia su quelli di battaglia.

Dove si puote trovare:
- Porto Goa, presso un ambulante

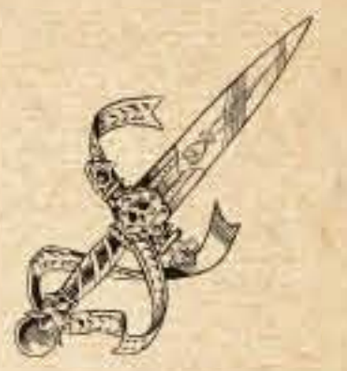
Coltello d'ossidiana

Forgiato da un vetro nero estremamente duro, questo pugnale è dotato di una lama seghettata capace di infliggere dolorosissime ferite.

Dove si puote trovare:
- Calderone

Pugnale sacro

Questo coltello da cerimonia, utilizzato principalmente per matrimoni et altri riti, deve essere maneggiato cum rispetto maximo.



Dove si puote trovare:
- Forzieri

Pugnale divino

Benedetto dal sole, questo coltello si fonde cum chi lo impugna, et gli permette di muoversi più rapidamente di qualsiasi nemico.

Dove si puote trovare:
- Calderone

Fuso della strega

Incredibilmente aguzzo, colpisce il bersaglio nel suo punto più debole cum precisione maxima. Esso puote eliminare un nemico cum un solo colpo.

Dove si puote trovare:
- Armerlia di Piggsbruek

Coltello di fortuna

Quest'arma rudimentale, ricavata dalla zanna di un animale, è dotata di un bordo seghettato che puote provocare gravi ferite ai nemici.

Dove si puote trovare:
- Forzieri

Scheggia di ghiaccio

Quest'arma è realizzata cum un frammento di ghiaccio perenne. Il suo tocco gelido ha un effetto calmante, assai utile quando la battaglia s'infiamma.

Dove si puote trovare:
- Neville, presso un ambulante

Bacio della morte

Questo pugnale puote eliminare un avversario cum un sol colpo. La sua lama sembra magicamente attratta dai punti deboli del nemico.

Dove si puote trovare:
- Informazione non disponibile

Lama del ghepardo

Quest'arma permette di sferrare colpi rapidissimi et silenziosi, ai quali nessun bersaglio puote sfuggire.

Dove si puote trovare:
- Calderone

Spirito dello stregone

Si crede che la lama di questo pugnale misterioso sia stata forgiata cum un raggio di luce cristallizzato da un antico stregone.

Dove si puote trovare:
- Informazione non disponibile

Pugnale saturnio

È il più letale tra tutti i coltelli. Penetra qualsiasi materiale cum facilità et velocità maxime. La sua incredibile potenza non è di questo mondo.

Dove si puote trovare:
- Calderone

Asce et martelli

Nonostante siano generalmente molto pesanti, queste armi sono tra le più potenti che un mago possa utilizzare.

Ascia da boscaiolo

Questo semplice utensile da lavoro è normalmente usato per tagliare la legna, ma risulta assai utile anche in battaglia.

Dove si puote trovare:
- Armerlia di Muccakesh

Ascia di ferro

La spessa lama di questa pesante arma non si scalfisce mai, nemmeno quando è usata contro i materiali più duri.

Dove si puote trovare:
- Porto Goa, presso un ambulante

Ascia del re degli orchi

Si ritiene che quest'enorme ascia abbia un'anima propria. I nemici tremano quando si trovano davanti un mago che ne brandisce una.

Dove si puote trovare:
- Informazione non disponibile

Ascia bipenne

Nonostante l'aspetto grezzo, questa è un'arma molto potente et assai costosa. Deve essere impugnata cum due mani.

Dove si puote trovare:
- Perdida, presso un ambulante

Ascia della guardia

L'ascia d'ordinanza dell'esercito di Piggsbruck. L'ultimo modello è assai maneggevole et incredibilmente devastante, et ha un prezzo molto conveniente.

Dove si puote trovare:
- Armerlia di Piggsbruck

Ascia del titano

Secondo un'antica leggenda, molti anni fa un gigante sconfisse cento uomini cum un solo colpo di quest'arma micidiale.

Dove si puote trovare:
- Casinò (è uno dei premi)
- Forziere a Nonritorno

Ascia di precisione

Un'arma dalla lama così sottile et affilata che potrebbe essere usata come bisturi. Quando colpisce un nemico, ne strazia le carni in profondità.

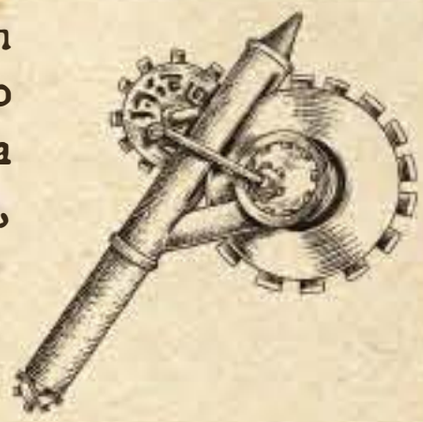
Dove si puote trovare:
- Calderone

Ascia demoniaca

Dal momento in cui fu creata da un antico mago, quest'ascia ha mietuto innumerevoli vittime. La sua sola vista terrorizza i nemici.

Dove si puote trovare:
- Calderone

Ascia meccanica



Questa bizzarra arma ha un enorme ingranaggio al posto della lama. La ruota dentata maciulla la carne dei nemici, provocando ferite gravissime.

Dove si puote trovare:
- Calderone

Ascia di Marte

Questa devastante arma ha in sé il feroce spirito del suo antico padrone. La sua potenza è inimmaginabile.

Dove si puote trovare:
- Calderone

Martello di legno

Questo semplice strumento da lavoro ricavato da un tronco robusto non è un'arma assai potente ma è molto maneggevole.

Dove si puote trovare:
- Armerlia di Muceakesh

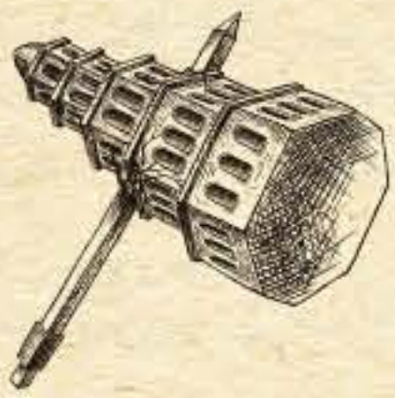
Maglio magistro

Solo chi dispone di forza erculea puote maneggiare come si deve questo enorme martello.

Dove si puote trovare:
- Armerlia di Campo Pie' di Fata

Spaccatorri

Un martello metallico estremamente pesante. Anche se ingombrante, è talmente potente da poter abbattere una torre cum un colpo solo.



Dove si puote trovare:
- Armerlia di Piggsbruck

Martello della giustizia

Appartenuta a un cavaliere che mai abbandonò i commilitoni, quest'arma è monito di quanto sia importante prendersi cura dei propri compagni.

Dove si puote trovare:
- Calderone

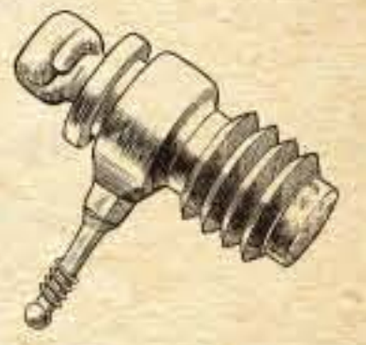
Maglio gelido

Ricavato da un blocco di ghiaccio, questo martello congela qualsiasi cosa colpisca. Alcuni maghi lo usano per preparare granite deliziose.

Dove si puote trovare:
- Neville, presso un ambulante

Martello del clown

Nonostante emetta un buffo suono et una nube di stelle al momento dell'impatto, non c'è nulla da ridere quando si è colpiti da quest'arma.



Dove si puote trovare:
- Calderone

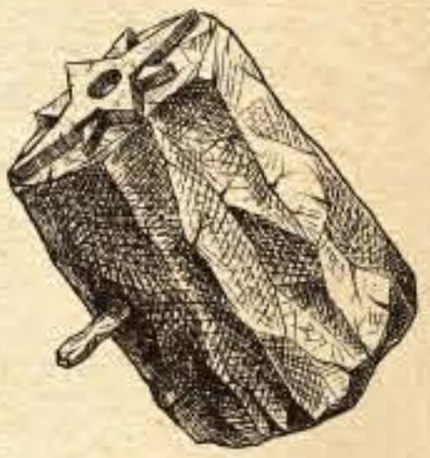
Martello a vapore

Alimentato a vapore, è in grado di frantumare un macigno cum magna facilità. La versione più recente è assai più precisa delle precedenti.

Dove si puote trovare:
- Forziere nella Volta del pianto

Martello meteorico

Quest'arma enorme et pesantissima pecca in precisione, ma la sua forza d'impatto è pari a quella di un meteorite.



Dove si puote trovare:
- Calderone

Lance

Armi lunghe le cui punte affilate sono in grado di perforare le difese nemiche. Sono letali se usate da mani esperte.

Bastone appuntito

Un robusto pezzo di legno dall'estremità appuntita. In tempi di pace puote essere utilizzato come paletto da tenda.

Dove si puote trovare:
Armerlia di Gatmandù

Lancia di selce

Un'asta di legno sulla cui punta è stata fissata una pietra appuntita. Assai fragile, si rompe facilmente se usata cum troppa foga.

Dove si puote trovare:
Armerlia di Muccakesh

Picca del porco

Questa semplice lancia di metallo teme la ruggine, et pertanto va sottoposta a regolare et attenta manutenzione.

Dove si puote trovare:
Porto Goa, presso un ambulante

Lancia da soldato

È la lancia d'ordinanza dell'esercito di Piggsbruck. Le eleganti incisioni sull'asta hanno un effetto positivo sul morale di chi la impugna.

Dove si puote trovare:
Armerlia di Piggsbruck

Arpione glaciale

Uno spirito gelido ha benedetto il ghiaccio che si forma sulla punta scintillante di questa lancia per evitare che esso si sciolga.

Dove si puote trovare:
Forziere nel Boscodorato

Lancia del fulmine

Quest'arma sottile crepita di energia naturale. Quand'è puntata verso l'alto scatena una violenta tempesta.

Dove si puote trovare:
Forzieri

Giavellotto del vento

La sua punta ricurva evoca lo spirito di una folata di vento. Per forgiare quest'arma sono necessarie magna abilità et capacità artistiche.

Dove si puote trovare:
Armerlia di Campo Pie' di Fata

Lancia del campione

L'uso di quest'arma letale è riservato ai guerrieri più abili et forti. Il suo perfetto bilanciamento assicura velocità et precisione ottimali.

Dove si puote trovare:
- Calderone

Lancia di cristallo

Questa lancia trasparente è fatta di cristallo purissimo. I suoi poteri magici le consentono di causare danni gravissimi cum un colpo solo.

Dove si puote trovare:
- Informazione non disponibile

Lancia dello spirito arboreo

Ricavata da un ramo caduto et benedetta da uno spirito della foresta, quest'arma porta fortuna a chi la impugna.

Dove si puote trovare:
- Forzieri

Lancia infallibile

Realizzata da un cacciatore leggendario, quest'arma non manca mai il bersaglio, per quanto rapido et agile esso sia.

Dove si puote trovare:
- Perdida, presso un ambulante

Lancia reale

Un tempo appartenuta alla famiglia reale di una landa ormai dimenticata, quest'arma dona eleganza a chi la porta sul campo di battaglia.

Dove si puote trovare:
- Calderone

Lancia della gloria

Si dice che questa splendida arma garantisca immancabilmente la vittoria a chi la impugna.

Dove si puote trovare:
- Informazione non disponibile

Pungiglione

Questa lancia inietta un potente veleno nel bersaglio. I nemici sono spesso spaventati dal suo aspetto inquietante.

Dove si puote trovare:
- Forzieri

Lancia dell'iride

La punta a forma di prisma di quest'arma getta luce sui segreti dei nemici più enigmatici.

Dove si puote trovare:
- Calderone

Lancia del drago

Il potere di quest'arma è tale da sopraffare persino chi la brandisce. Non è adatta ai combattenti più deboli et inesperti.

Dove si puote trovare:
- Forziere a Nonritorno

Lancia del gigante

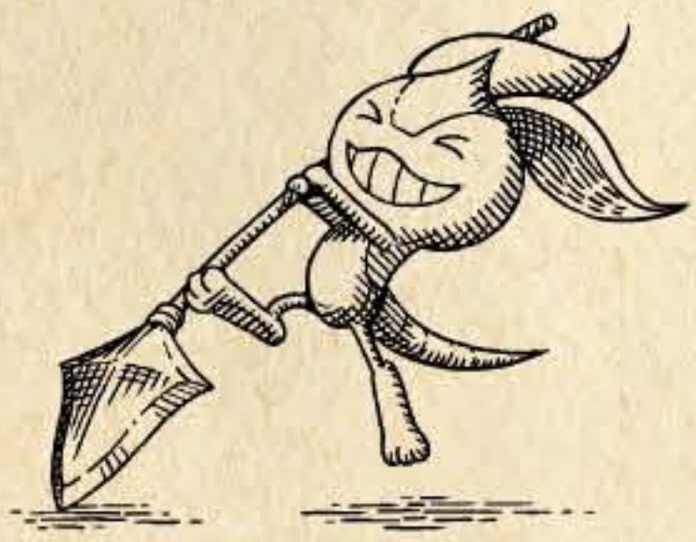
Quest'arma apparteneva a una creatura colossale che un tempo dominava i campi di battaglia. Ancora oggi i nemici tremano alla sua vista.

Dove si puote trovare:
- Calderone

Lancialonga

La leggenda narra che l'eroe che per primo usò quest'arma riuscì a vincere una battaglia eliminando tutti i nemici cum un colpo solo.

Dove si puote trovare:
- Calderone



Artigli

Arnni selvagge costruite usando ingredienti alchemici comuni, come ossa et unghie.

Artigli rudimentali

Artigli ricurvi et estremamente affilati, perfetti per insegnare le buone maniere ai nemici che si avvicinano troppo.

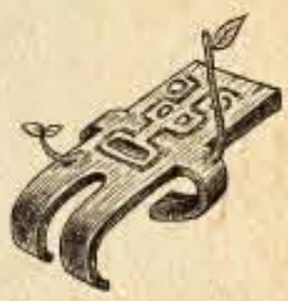
Dove si possono trovare:
- Armerlia di Muccakesh

Artigli d'osso

Ricavati da ossa di animali, questi artigli sono più affilati di quanto si possa credere. Inoltre, sono leggerissimi da indossare.

Dove si possono trovare:
- Calderone

Artigli della foresta



Attenzione a non far germogliare quest'arma fatta tutta di legno: la potenza dei vostri colpi ne risentirebbe.

Dove si possono trovare:
- Armerlia di Campo Pie' di Fata

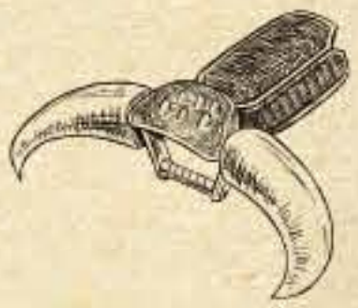
Artigli sfarzosi

Questi artigli dorati erano indossati da un uomo che si autodefiniva "il re del casinò". La loro pacchianeria non si addice a un mago.

Dove si possono trovare:
- Forzieri

Artigli bicorni

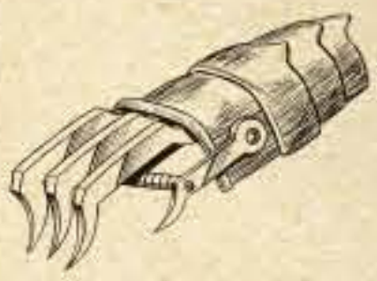
Questi artigli hanno la forma di corna ben distanziate tra loro. Teoricamente possono trafiggere due nemici contemporaneamente.



Dove si possono trovare:
- Porto Goa, presso un ambulante

Artigli d'acciaio

Il riflesso metallico dei bordi di quest'arma di origine militare incute timore anche nei nemici più coraggiosi.



Dove si possono trovare:
- Calderone

Artigli velenosi

Le loro punte penetrano nella carne del nemico et vi inoculano del veleno. La tossina ha effetto in pochi secondi.

Dove si possono trovare:
- Calderone

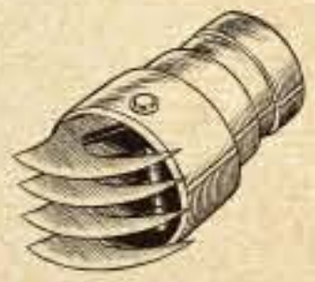
Unghie del gigante

Queste enormi unghie furono strappate a un gigante. Pesantissime, non si riesce a capire come possano essere utilizzate in battaglia.

Dove si possono trovare:
- Forzieri

Dita d'acciaio

Questi artigli in resistente acciaio temprato coprono l'intera mano. Permettono a chi li indossa di demolire pareti et financo mura cum facilità.



Dove si possono trovare:
- Calderone

Artigli stregati

Contrariamente alla credenza popolare, questi terrificanti artigli non sono posseduti da uno spirito maligno, et non sono pericolosi per chi li indossa.

Dove si possono trovare:
- Armerlia di Piggsbruck

Artigli dei sei venti

Bizzarri artigli che hanno la capacità di generare potenti venti. Si dice che siano appartenuti a uno spirito delle montagne.

Dove si possono trovare:
- Calderone

Artigli della strega delle nevi

Artigli che il rigido clima delle Isole d'Inverno ha reso assai resistenti. C'è chi ritiene che contengano frammenti di ghiaccio della tundra.

Dove si possono trovare:
- Neville, presso un ambulante

Artigli della regina algida

Artigli gelidi imbevuti del potere di una strega delle glaciali terre del nord. Provocano una sensazione di freddo che penetra fin nelle ossa.

Dove si possono trovare:
- Calderone

Artigli del lupo mannaro

Questi artigli argentei sono appartenuti a un lupo leggendario. Si dice che la luna piena li renda dieci volte più potenti.

Dove si possono trovare:
- Informazione non disponibile

Artigli gelidi

Artigli trasparenti realizzati cum ghiaccio finemente lavorato. Sembrano risplendere di una luce spettrale.

Dove si possono trovare:
- Calderone

Grinfie del grifone

Gli artigli del mitico re delle belve, il grifone. Nessuna creatura vivente riesce a soffocare un grido di terrore alla vista di quest'arma spaventosa.

Dove si possono trovare:
- Informazione non disponibile

Artigli del drago nero

Appartenuti a un drago nero sputafuoco, su di essi è stato lanciato un malvagio sortilegio. Possono annientare schiere di nemici cum ferocia inaudita.

Dove si possono trovare:
- Forziere a Gatmangiù

Artigli del monarca felino

Create utilizzando le unghie di diversi sovrani di Gatmandù, queste armi cerimoniali non sono mai state impiegate sul campo di battaglia.

Dove si possono trovare:
- Informazione non disponibile

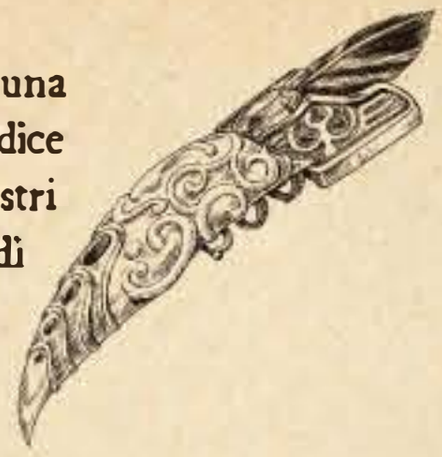
Artigli del re dei draghi

Si dice che queste grinfie di un antico drago siano appartenute a una venerabile famiglia reale per molte generazioni.

Dove si possono trovare:
- Informazione non disponibile

Artigli stellari

I luminosi artigli di una creatura leggendaria che si dice si nutrisse di stelle. I mostri malvagi fuggono alla vista di quest'arma potentissima.



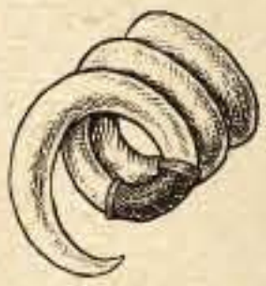
Dove si possono trovare:
- Calderone

Corna

Le corna sono armi formidabili che hanno in sé la forza vitale dei loro originari possessori.

Corno a spirale

La sua peculiare forma a spirale puote essere al tempo stesso un aiuto et un intralcio. Assicuratevi di trovare il modo di usarlo a vostro vantaggio.



Dove si puote trovare:
- Armerlia di Gatmandù
- Forziere a Gatmangiù

Scaracorno

Un bizzarro corno dalla punta biforcuta. Le sue origini sono oggetto di accesi dibattiti nella comunità dei maghi.

Dove si puote trovare:
- Forzieri

Corno velenoso

Questo corno accuratamente lavorato puote avvelenare il bersaglio. Onde evitare rischi, tenete sempre la punta ben lontana dalla vostra pelle.

Dove si puote trovare:
- Forzieri

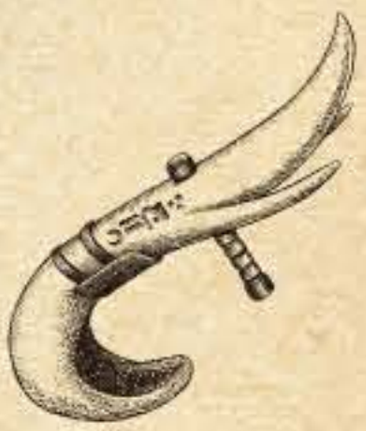
Zanna di monodonte

Questa zanna apparteneva a un antico cetaceo che dominava gli oceani nell'antichità, seminando il terrore tra i marmai.

Dove si puote trovare:
- Armerlia di Campo Pie' di Fata

Zanna di drago

Una zanna artificiale, ricavata da un fossile di drago. Se portata all'orecchio, si ode il furioso ruggito del vento.



Dove si puote trovare:
- Forzieri

Osso di Morfeo

La sua accattivante decorazione fa venir sonno a chi la guarda. Chi lo impugna non deve mai gurdarlo, se non vuole addormentarsi.

Dove si puote trovare:
- Perdida, presso un ambulante

Zanna del gelodrago

Quest'arma è così fredda che non è possibile impugnarla a mani nude. Prima di brandirla è necessario indossare guanti di pelle o di pelliccia.

Dove si puote trovare:
9 Neville, presso un ambulante

Corno di cervo bianco

Il corno del leggendario cervo bianco, che si crede fosse un emissario degli dei. Conferisce forza et coraggio a chi lo brandisce.

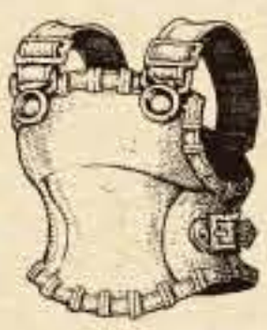
Dove si puote trovare:
9 Casinò (è uno dei premi)

Armature

Le armature proteggono il corpo, et sono pertanto un prezioso aiuto in battaglia.

Armatura di pelle

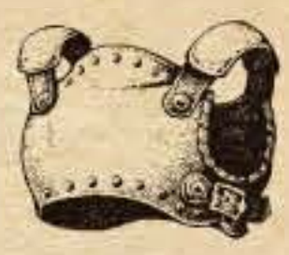
Realizzata in pelle di animale, non garantisce molta protezione, ma è assai leggera et consente un'ottima libertà di movimento.



Dove si puote trovare:
9 Annerlia di Gatmandù

Corazza di ferro

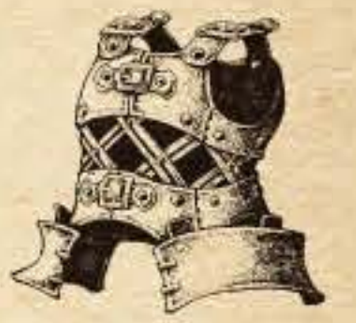
Realizzata cum una spessa lastra metallica, questa protezione ha un prezzo ragionevole. Ripara solo la parte superiore del corpo.



Dove si puote trovare:
9 Porto Goa, presso un ambulante

Armatura robusta

Corazza realizzata cum una pelle d'animale assai resistente. Chi la indossa si sente subito pronto per la battaglia.



Dove si puote trovare:
9 Armerlia di Muceakesh

Armatura rinforzata

Una robusta protezione in cuoio. È stata lavorata ad alta temperatura per renderla ancora più resistente.

Dove si puote trovare:
9 Calderone

Armatura riflettente

Un sortilegio le conferisce il potere di tenere lontani gli spiriti maligni. Si crede che chi la indossa sia protetto da qualsiasi catastrofe.

Dove si puote trovare:
9 Forzieri

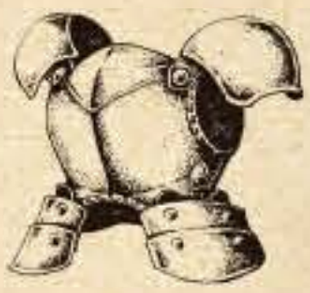
Armatura elegante

Questa corazza dorata decorata in modo assai stravagante è sorprendentemente resistente.

Dove si puote trovare:
- Informazione non disponibile

Armatura da porcofante

Economica ma abbastanza comoda, questa corazza di ferro è fornita in dotazione all'esercito di Piggsbruck da generazioni.



Dove si puote trovare:
- Armerlia di Piggsbruck

Armatura a scaglie

Questa resistente corazza è realizzata cum dure scaglie ingegnosamente collegate tra loro per garantire la maxima libertà di movimento.

Dove si puote trovare:
- Armerlia di Campo Pie' di Fata

Cotta d'osso

Realizzata cum ossa di animali et studiata per assorbire impatti anche durissimi, è più leggera di una corazza metallica et assicura magna mobilità.

Dove si puote trovare:
- Calderone

Armatura eolica

Uno spirito ha reso questa protezione resistente alle intemperie. È l'ideale per chi deve combattere in condizioni atmosferiche avverse.

Dove si puote trovare:
- Calderone

Armatura massiccia

Una pesante corazza realizzata cum più strati di ferro sovrapposti. È assai robusta, ma chi la indossa è impossibilitato a muoversi velocemente.

Dove si puote trovare:
- Informazione non disponibile

Armatura reale

Secondo un'antica leggenda, fu indossata da un coraggioso sovrano. Si dice che faccia svanire le paure di chi la indossa.

Dove si puote trovare:
- Calderone

Armatura del campione

Questa corazza ha resistito a innumerevoli battaglie et dona magna forza a chi la indossa.

Dove si puote trovare:
- Calderone

Armatura infernale

Progettata appositamente per combattere contro i draghi che sputano fuoco, è estremamente resistente al calore et alle fiamme.

Dove si puote trovare:
- Neville, presso un ambulante

Armatura d'acciaio

Realizzata cum un materiale trattato in maniera particolare seguendo un procedimento segreto. È una protezione davvero molto robusta.

Dove si puote trovare:
- Forzieri

Armatura incantata

I gioielli che adornano questa corazza la rendono una valida protezione dagli incantesimi, anche se chi la indossa non ha alcun potere magico.

Dove si puote trovare:
- Perdida, presso un ambulante

Armatura da paladino

Appartenuta a un eroico cavaliere, è abbellita da numerose decorazioni che ricordano le valorose imprese del precedente proprietario.

Dove si puote trovare:
- Informazione non disponibile

Armatura della notte

Chi indossa questa protezione nera come la pece diventa tutt'uno cum il buio della notte, et supera ogni paura dell'oscurità.

Dove si puote trovare:
- Forziere nella Palude dei miasmi

Corazza del mistero

Quest'armatura, nella quale è incastonato un misterioso fossile, emana un bagliore inquietante che riflette gli attacchi nemici.

Dove si puote trovare:
- Informazione non disponibile

Armatura imperiale

Una corazza da cerimonia che è stata indossata per generazioni dai regnanti di Piggsbruck.

Dove si puote trovare:
- Forziere a Nonritorno

Corazza della giustizia

L'armatura preferita da un eroe che credeva che temere il dolore fosse il modo migliore per attirarlo.

Dove si puote trovare:
- Calderone

Armatura splendente

Questa protezione risplende sempre di più ogni volta che subisce un colpo. Il suo bagliore accende il coraggio di chi l'indossa.

Dove si puote trovare:
- Calderone

Armatura celestiale

Questa corazza maestosa risplende della luce di un milione di stelle. Si ritiene che conferisca protezione magica.

Dove si puote trovare:
- Casinò (è uno dei premi)

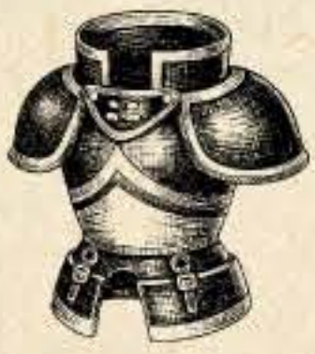
Armatura di Marte

Quest'impenetrabile corazza, che si dice sia appartenuta a una divinità guerriera, puote resistere facilmente a innumerevoli colpi.

Dove si puote trovare:
- Calderone

Armatura nazcaäna

Solo i soldati nazcaäni più valorosi ricevevano in dotazione questa corazza. Chi la indossa sente di amare la propria patria più di se stesso.



Dove si puote trovare:
- Informazione non disponibile

Scudi

La prima difesa di ogni guerriero. Si impugna per respingere i colpi dei nemici.

Scudo di legno

Una semplice difesa di legno che non offre molta protezione. Come dicono i veri saggi, "sempre meglio di niente"...

Dove si puote trovare:
- Armerlia di Gatmandù

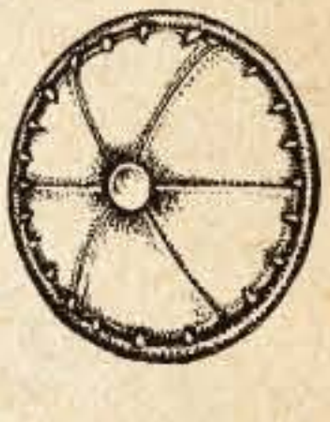
Scudo osseo

È composto da grandi ossa di animali tenute insieme da un filo. Prima di cominciare a combattere, è meglio sincerarsi che i nodi tengano.

Dove si puote trovare:
- Forzieri

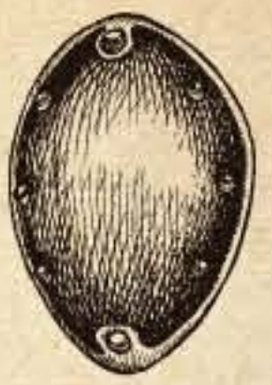
Scudo di pelle

È stato realizzato fissando a un telaio di legno delle fasce di pelle conciata. Com'è facile intuire, più è spessa la pelle, più è resistente lo scudo.



Dove si puote trovare:
- Armerlia di Muccakesh

Scudo di ferro



Composto da un gran numero di placche di ferro, è assai resistente et altrettanto pesante. Non è adatto a chi non ha braccia forti.

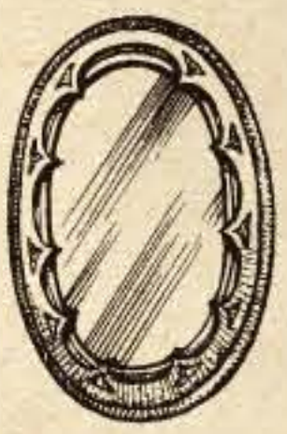
Dove si puote trovare:
- Porto Goa, presso un ambulante

Scudo a scaglie

Questa protezione è realizzata cum robuste scaglie di mostri saldate tra loro. Respinge efficacemente i colpi nemici et è totalmente impermeabile.

Dove si puote trovare:
- Calderone

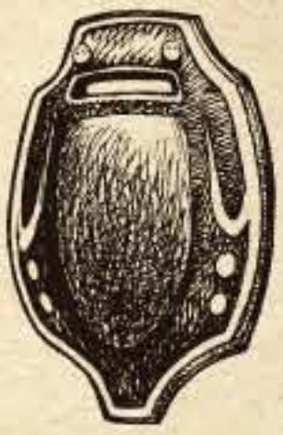
Scudo riflettente



Questa protezione brilla come uno specchio tirato a lucido. Si dice che per ottenere tale effetto sia stato usato un metallo speciale.

Dove si puote trovare:
- Informazione non disponibile

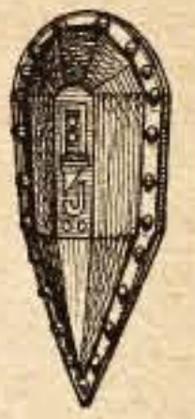
Scudo da porcofante



Il grosso scudo d'ordinanza dell'esercito di Piggsbruck. Nascondersi dietro di esso non è un comportamento che si addice a un mago.

Dove si puote trovare:
- Annerlia di Piggsbruck

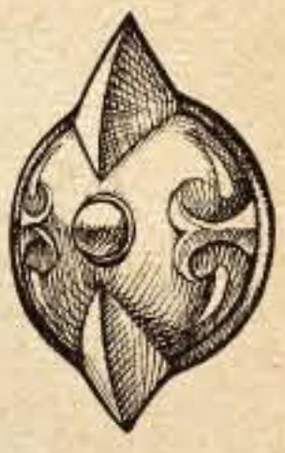
Scudo d'ossidiana



Una luccicante protezione nera realizzata in pura ossidiana. Pare che un tempo appartenesse a un mago guerriero.

Dove si puote trovare:
- Calderone

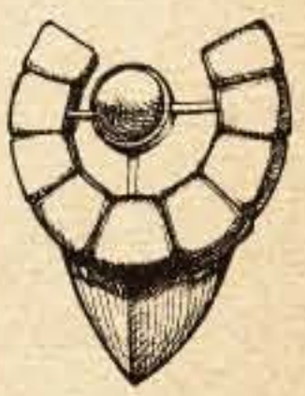
Scudo sacro



Questo scudo realizzato in splendente metallo bianco respinge anche i colpi più potenti, et impedisce che chi lo impugna sia colpito da Scordamagia.

Dove si puote trovare:
- Casinò (è uno dei premi)
- Forziere nel Dedalo glaciale

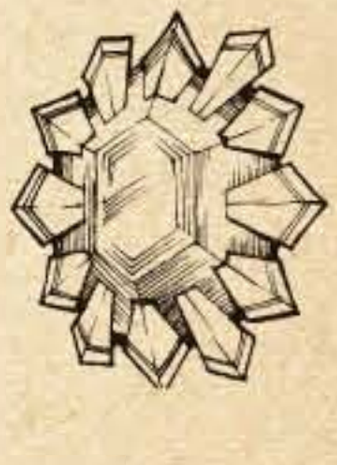
Scudo del campione



Molti secoli fa fu usato da un grande guerriero. Nonostante sia ormai un pezzo d'antiquariato, non ha nemmeno una punta di ruggine.

Dove si puote trovare:
- Calderone

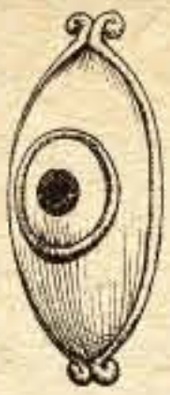
Scudo della tundra



Resiste efficacemente anche alle temperature più rigide, perché è rimasto sepolto per millenni sotto un enorme blocco di ghiaccio.

Dove si puote trovare:
- Neville, presso un ambulante

Scudo della vendetta



Questo scudo dalla forma assai particolare ha una finitura lucida che rispedisce al mittente le maledizioni scagliate dai nemici.

Dove si puote trovare:
- Perdida, presso un ambulante

Scudo mistico

I maghi che lo impugnano possono affrontare anche i nemici più temibili, certi che non saranno mai colpiti da Scordamagia.

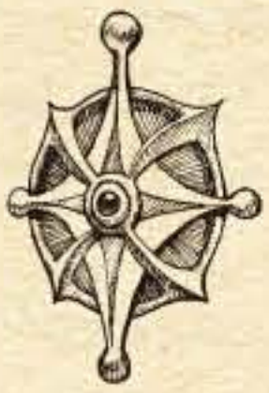
Dove si puote trovare:
- Calderone

Scudo della dea

Garantisce una discreta protezione magica et trasmette al mago i pensieri dei suoi alleati, facilitando la cooperazione in battaglia.

Dove si puote trovare:
- Calderone

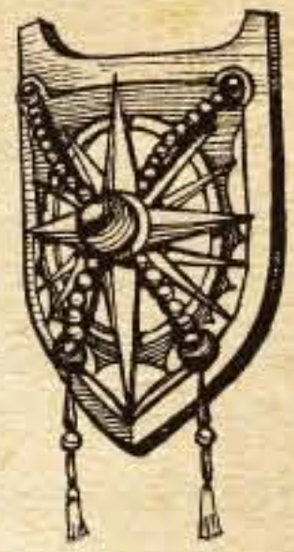
Scudo della purezza



Questa protezione sacra resiste a qualsiasi forma di male. Puote essere usata solo dai maghi che hanno il cuore puro.

Dove si puote trovare:
- Un forziere a Nonritorno

Scudo di Marte



Secondo una leggenda, è appartenuto a una divinità guerriera. È talmente resistente che, se fosse colpito da una stella cadente, la rispedirebbe in cielo.

Dove si puote trovare:
- Calderone

Ombrellino carino

Un ombrellino grazioso et elegante. Nonostante l'aspetto delicato, protegge efficacemente sia dal sole sia dagli attacchi dei nemici.

Dove si possono trovare:
- Informazione non disponibile

Vesti et tuniche

Abiti di vario genere, che vanno dai semplici vestiti da viaggio a tuniche dotate di magni poteri magici.

Abito semplice

Realizzato cum le fibre naturali tipiche dell'area di Gatmandù, è così economico da essere alla portata financo del mago più squattrinato.

Dove si puote trovare:
- Armerlia di Gatmandù

Abito da mercante

Assai leggero, consente la maxima libertà di movimento. Chi lo indossa diventa un abilissimo commerciante. Almeno, così dice la pubblicità!

Dove si puote trovare:
Armerlia di Muccakesh

Tunica consacrata

Realizzata cum una stoffa elegante et leggermente scintillante, distrae i nemici cum il suo irresistibile luccichio.

Dove si puote trovare:
Forzieri

Abito impermeabile

Nemmeno i nuotatori meno esperti correranno il rischio d'annegare se indosseranno questo vestito che, oltre a tenere a galla, respinge gli attacchi d'acqua.

Dove si puote trovare:
Porto Goa, presso un ambulante

Vestito della festa

Quest'appariscente abito tempestato di gioielli è indossato da chi vuole ostentare la propria ricchezza.

Dove si puote trovare:
Forzieri

Uniforme da verro

Indossata dai porcofanti di Piggsbruck durante il periodo di addestramento, è assai aderente in vita, ma garantisce comunque libertà di movimento.

Dove si puote trovare:
Armerlia di Piggsbruck

Velo di foschia

Ricavato da un sottile strato di bruma, quest'abito rende invisibile chi lo indossa, lasciando i nemici a menare fendenti a vuoto.

Dove si puote trovare:
Forziere lungo il Sentiero funebre

Veste magica

Nonostante non ripari quanto un'armatura, quest'abito incantato conferisce a chi lo indossa un certo grado di protezione magica.

Dove si puote trovare:
Perdida, presso un ambulante

Abito nobiliare

La qualità di questo vestito, che appartenne a una famiglia di aristocratici, traspare chiaramente dall'incredibile finezza del lavoro sartoriale.

Dove si puote trovare:
Forzieri

Tunica del campione

Garantisce la più totale liberà di movimento. Chi indossa questo capo di vestiario pervaso dallo spirito di un guerriero non si perde mai d'animo.

Dove si puote trovare:
Calderone

Abito da mago

Una nobile veste realizzata cum una tecnica antica. Chi la indossa, dice una profezia, può compiere qualsiasi miracolo.

Dove si puote trovare:
Calderone

Pelliccia di yeteenager

Realizzato cum la pelliccia di uno yeteenager, questo giaccone caldo et impermeabile è fondamentale per chi vive nelle Isole d'Inverno.

Dove si puote trovare:
Neville, presso un ambulante

Tunica della bruma

L'abito tradizionale dell'apprendista mago. Chi lo indossa si sente ispirato a dare il meglio di sé et comprende quanto sia importante essere moderatamente ambiziosi.

Dove si puote trovare:
Armerlia di Muccakesh

Veste della morte

Quest'abito ha un aspetto assai sinistro. Qualcuno sostiene che chi lo indossa sia soggetto alle influenze perniciose degli spiriti maligni.

Dove si puote trovare:
Forziere nella Palude dei miasmi

Tunica del fuoco

Gli abitanti di Muccakesh indossano questa veste resistente al calore quando devono attraversare il deserto. In battaglia, protegge dal fuoco.

Dove si puote trovare:
Forziere sul Monte Fornace

Tunica stellata

Questa veste luccicante ha in sé un potere curativo. Le ferite di chi la indossa si rimarginano assai più rapidamente del normale.

Dove si puote trovare:
Informazione non disponibile

Tunica del vento

Una veste leggera, circondata da una brezza che protegge dalla forza degli elementi. È ideale per chi vuole viaggiare anche quando infuria la tempesta.

Dove si puote trovare:
Armerlia di Campo Pie' di Fata

Tunica mistica

Realizzata cum sabbia ferrosa incantata, questa veste fornisce a chi la indossa una maggiore sensibilità ai campi magnetici circostanti.

Dove si puote trovare:
Informazione non disponibile

Tunica da incantatrice

Una veste elegante, decorata cum gemme magiche il cui potere protegge chi la indossa da una magna varietà di pericoli.

Dove si puote trovare:
Informazione non disponibile

Tunica delle onde

Ricoperto da un sottile strato umido, questo capo di vestiario è completamente impermeabile. È perfetto per i giorni piovosi.

Dove si puote trovare:
Calderone

Elmi

Equipaggiamento specifico per la protezione della testa, la parte più importante di tutto il corpo.

Abito della salute

Un vestito verde chiaro, che si dice sia stato cucito dalle fate. Emana un bagliore che puote rischiarare anche la notte più scura.

Dove si puote trovare:
Informazione non disponibile

Elmo di legno

Ricavato da un massiccio tronco d'albero, protegge efficacemente la testa. Di semplice fattura, è alquanto pesante.

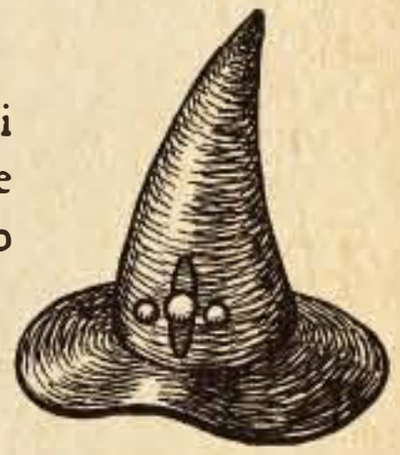
Dove si puote trovare:
Armerlia di Gatmandù

Veste della dea

Quest'abito splende come un arcobaleno. L'altissimo livello di abilità richiesto per la sua lavorazione ne giustifica la rarità.

Dove si puote trovare:
Calderone

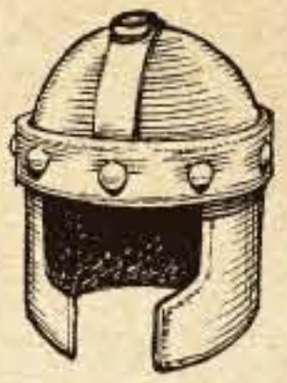
Cappello a punta



Nel guardaroba di qualsiasi mago che si rispetti non puote mancare questo caratteristico copricapo alto et appuntito.

Dove si puote trovare:
Forzieri

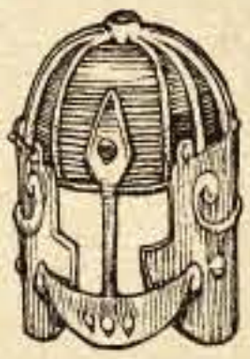
Elmo da soldato



Realizzata in ferro, questa robusta protezione è il primo elemento dell'armatura che le reclute imparano a indossare.

Dove si puote trovare:
- Armerlia di Piggsbruck

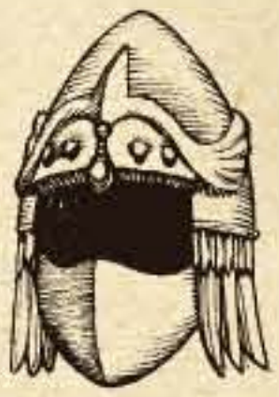
Elmo del campione



Sentire sulla testa il peso di questo resistente casco di ferro migliora la capacità di concentrazione et di giudizio sul campo di battaglia.

Dove si puote trovare:
- Calderone

Elmo benedetto



A questo copricapo consacrato, che si crede porti fortuna in battaglia, rivolgono innumerevoli preghiere guerrieri di ogni parte del mondo.

Dove si puote trovare:
- Calderone

Elmo di Piggsbruck

Ottenere questo elmo è l'onore più grande che un soldato dell'esercito di Piggsbruck possa ricevere.

Dove si puote trovare:
- Forziere nel Dedalo glaciale

Elmo di Marte

Forgiato da un dio della guerra, questo casco è decorato cum trofei ottenuti in battaglia. La sua sola vista riempie di terrore i nemici.

Dove si puote trovare:
- Calderone

Elmo nazcaäno

Solo i più grandi condottieri dell'esercito nazcaäno potevano indossare questo copricapo, che permette di vedere la realtà cum maxima chiarezza.

Dove si puote trovare:
- Informazione non disponibile

Mantelli

Molto popolari tra i maghi, i mantelli proteggono il corpo et spesso producono anche altri benefici effetti.

Mantello filoverde

Composto da rigogliose foglie verdi, questo caldo indumento è assai apprezzato perché emana un aroma tranquillizzante.

Dove si puote trovare:
- Armerlia di Gatmandù

Cappa del serpente

La pelle di serpente cum la quale è realizzato questo mantello è per sua natura leggera et forte, ma diventa ruvida et fragile se non viene trattata cum cura.

Dove si puote trovare:
Armerlia di Muccakesh

Mantello nebuloso

Questo capo di vestiario chiaro è leggero come un velo di foschia. Chi lo indossa appare sfocato nel campo visivo dei nemici.

Dove si puote trovare:
Forziere sul Monte Fornace

Mantello a strisce

Le sue sgargianti strisce danno troppo nell'occhio in città, ma aiutano chi lo indossa a mimetizzarsi quando si esce dai centri abitati.

Dove si puote trovare:
Calderone

Manto della brezza marina

Ha in sé l'immenso potere dell'oceano, et consente a chi lo indossa di raccogliere l'energia delle onde vicine et di incanalarla come desidera.

Dove si puote trovare:
Porto Goa (presso un ambulante) et altrove

Mantello della celebrità

Questo capo d'abbigliamento alla moda conferisce a chi lo indossa un senso di superiorità, a volte del tutto ingiustificato...

Dove si puote trovare:
Informazione non disponibile

Mantello del vento

Questo grazioso manto ondeggia al soffiare della brezza più leggera, catturando la luce et brillando magnificamente.

Dove si puote trovare:
Calderone

Fantasmanto

Questo capo di vestiario dall'aspetto inquietante è stato realizzato cum i capelli di uno spettro. Riempie d'angoscia l'animo di chi lo guarda

Dove si puote trovare:
Armerlia di Piggsbruck

Mantello ecologico

Un bellissimo capo d'abbigliamento verde, tinto cum un pigmento vegetale dal caratteristico aroma calmante.

Dove si puote trovare:
Forziere nella Volta del pianto

Mantello dell'aquila

Questa bellissima cappa di colore blu sta bene anche ai maghi a cui di solito tale tonalità non dona.

Dove si puote trovare:
- Calderone

Mantello del campione

Un tempo indossato da un antico guerriero, questo capo d'abbigliamento instilla grande coraggio in chi lo indossa.

Dove si puote trovare:
- Calderone

Mantello fantasma

Questa cappa incantata riflette la luce in modo da rendere quasi invisibile chi la indossa.

Dove si puote trovare:
- Calderone

Cappa dell'aurora

Un bellissimo mantello decorato cum stelle luccicanti. Quando si dispiega al vento ricorda l'aurora dalla quale prende il nome.

Dove si puote trovare:
- Neville, presso un ambulante

Manto del sacerdote nero

Nonostante sia più scuro della notte, si dice che questo mantello eviti a chi lo indossa di essere inghiottito dalle tenebre.

Dove si puote trovare:
- Forzieri

Cappa del crepuscolo

Questo mantello di colore arancione intenso rieorda il sole al tramonto, et avvolge il corpo et lo spirito in un tepore rassicurante.

Dove si puote trovare:
- Perdida, presso un ambulante

Manto mimetico

Ricavato dalla pelle di un predatore, questo capo di vestiario assorbe i rumori emessi da chi lo indossa. L'ideale per chi non si vuole far notare né sentire.

Dove si puote trovare:
- Forzieri

Cappa del ciclone

Questo mantello blu, quasi del tutto privo di peso, fa soffiare il vento a favore di chi lo indossa.

Dove si puote trovare:
- Calderone

Mantello celestiale

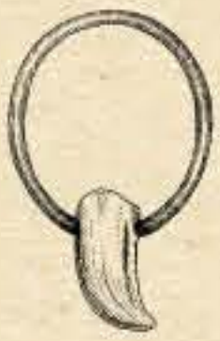
Questa cappa splendente, appartenuta a un messaggero celeste, permette a chi la indossa di muoversi cum velocità et grazia ultraterrene.

Dove si puote trovare:
- Calderone

Zanne

Oggetti decorativi assai affilati che incutono profondo terrore nei nemici.

Dente di titano



Nonostante possa essere utilizzato per attaccare direttamente un nemico, quest'oggetto viene di norma usato per costruire vari tipi di armi.

Dove si puote trovare:
- Armerlia di Gatmandù
- Forzieri

Zanna avvelenata

Il dente velenoso di una creatura magica. Trabocca di tossine letali, pertanto dev'essere maneggiato cum maxima cautela.

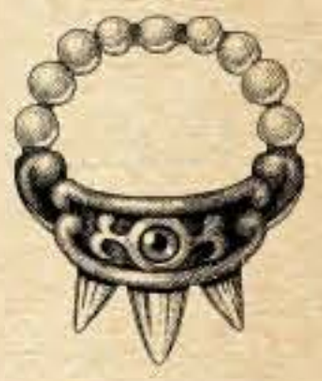
Dove si puote trovare:
- Calderone

Zanne ferine

Strappate a un lupo assetato di sangue, sono affilate come coltelli et possono dilaniare un nemico cum maxima facilità.

Dove si possono trovare:
- Forziere nel Boscodorato

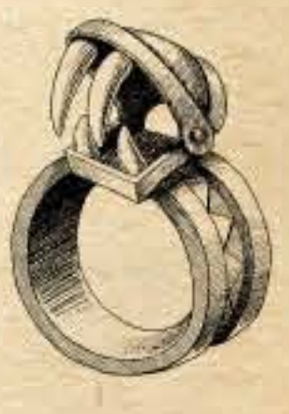
Zanne dello Scordamagia



Nonostante questi denti bianchi non sembrino particolarmente pericolosi, i nemici temono la loro capacità di impedire l'utilizzo della magia.

Dove si possono trovare:
- Informazione non disponibile

Anello logorante



Realizzato cum denti che assorbono l'energia vitale delle vittime, dovrebbe essere indossato solo da chi non teme di affrontare apertamente i nemici.

Dove si trova:
- Ossoduri (molti di essi lo possiedono)
- Forzieri

Zanne perforanti

In grado di trapassare financo l'armatura di ferro più spessa, questi denti affilatissimi terrorizzano persino i nemici più corazzati.

Dove si possono trovare:
- Armerlia di Piggsbruck

Anello della belva

Un anello inquietante, realizzato cum le zanne di un terribile mostro tra le cui fauci molti uomini hanno patito una morte lenta et dolorosa.

Dove si puote trovare:
- Forzieri

Anello del dente di drago

Ricavato da un'affilatissima zanna di drago, quest'anello migliora la precisione, consentendo di colpire cum più facilità i punti deboli del nemico.

Dove si puote trovare:
- Megaliti (molti di essi lo possiedono)
- Forzieri

Collana devitalizzante

Questo monile assorbe energia dallo spirito dei nemici et la usa per rafforzare il legame tra chi lo indossa et i suoi famigli.

Dove si puote trovare:
- Calderone

Zanna del demonio

Quest'anello dall'aspetto angosciante è stato realizzato piegando un grosso dente nero. È incredibilmente efficace nel penetrare le difese dei nemici.

Dove si puote trovare:
- Forziere lungo il Sentiero funebre

Zanne di lupo

Questi denti bianchi et affilatissimi sono perennemente freddi. Il gelo che emanano riduce sensibilmente lo spirito combattivo dei nemici.

Dove si possono trovare:
- Neville, presso un ambulante

Zanna scarlatta

Questo dente mostruoso ha perforato innumerevoli gole. Ha bevuto talmente tanto sangue da essersi colorato di rosso.

Dove si puote trovare:
- Calderone

Anello del sire di fuoco

È stato ricavato dalle zanne di un drago gigantesco, il cui scheletro forma ora una catena montuosa.

Dove si puote trovare:
- Calderone

Denti di grifone

Una collana ricavata dalle fauci di un grifone, il re delle belve. La sua vista ispira al tempo stesso ammirazione et timore.

Dove si possono trovare:
- Forziere a Nonritorno

Zanna stregata

Si dice che questo dente porti dolore et sventura a chi lo tocca. Forse è solo una diceria, ma quest'oggetto va comunque maneggiato cum magna cautela.

Dove si puote trovare:
Forziere nella Palude dei miasmi

Dente di cervo bianco

Apparteneva al mitico cervo che si ritiene fosse l'emissario degli dei. Oggi è un ornamento reale di rara bellezza.

Dove si puote trovare:
Calderone

Zanna miasmica

Strappata a una belva che vive in una palude, è talmente tossica che una sola goccia del suo veleno è sufficiente a uccidere un uomo.

Dove si puote trovare:
Informazione non disponibile

Zanna mangiastelle

Il dente di un mostro che si nutriva di stelle. Niente è in grado di affievolire la sua luce, che brilla ancora di più quando l'oscurità aumenta.

Dove si puote trovare:
Informazione non disponibile

Medaglie

Decorazioni che hanno adornato il petto di molti grandi maghi.

Medaglia del valore

Questo piccolo oggetto dorato ricorda a chi lo indossa che il coraggio non è qualità riservata esclusivamente a chi è fisicamente forte et imponente.

Dove si puote trovare:
Forzieri

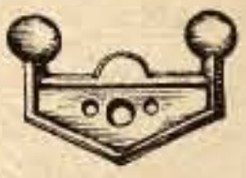
Medaglia dell'impunità

Il suo luecichio perenne la rende poco adatta a chi vuole passare inosservato.

Dove si puote trovare:
Calderone

Medaglia della forza

Una decorazione di pietra pervasa da un potere ultraterreno. Toccandola si ha la sensazione che il proprio vigore fisico cresca sempre di più.



Dove si puote trovare:
Porto Goa, presso un ambulante

Medaglia della destrezza

Fu forgiata per celebrare un famoso guerriero. L'alta qualità della lavorazione dimostra l'ammirazione di cui quel combattente godeva.

Dove si puote trovare:
- Calderone

Medaglia della sveltezza

Benedetta da una divinità della guerra, questa decorazione accende lo spirito di chi la indossa, anche nelle battaglie più dure.

Dove si puote trovare:
- Casinò (è uno dei premi)
- Forziere nel Dedalo glaciale

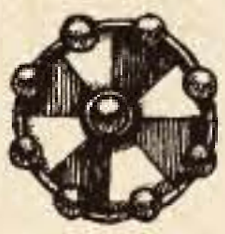
Medaglia del fervore

Il turbine vorticoso inciso su di essa celebra coloro che non abbandonano mai la propria fede, nemmeno quando il caos regna supremo.

Dove si puote trovare:
- Forzieri

Medaglia della determinazione

Resiste a tutto et a tutti. Garantisce maxima protezione se indossata sul cuore.



Dove si puote trovare:
- Calderone

Emblemi

Potenti accessori che forniscono aiuto in battaglia et aggiungono un tocco di eleganza.

Emblema del veterano

Rinforza lo spirito di chi lo indossa et spinge a combattere fino alla fine, anche nelle situazioni più disperate.

Dove si puote trovare:
- Forzieri

Emblema della follia

Incrementa le capacità offensive di chi lo indossa, ma lo rende più vulnerabile. Conviene sperare che l'attacco sia davvero la migliore difesa...

Dove si puote trovare:
- Calderone

Emblema della vendetta

Ha il potere di trasformare il dolore in forza. È nero come la notte et ha l'aroma irresistibile di un frutto proibito.

Dove si puote trovare:
- Forziere lungo il Sentiero funebre

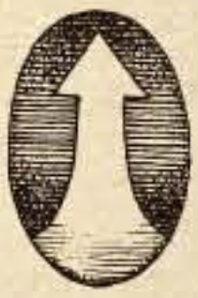
Emblema della barriera

Crea un muro trasparente intorno a chi lo indossa. È assai apprezzato come accessorio difensivo.

Dove si puote trovare:
- Caldemne

Emblema della sopravvivenza

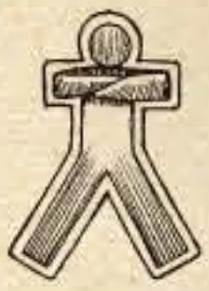
Permette a chi lo indossa di opporsi al richiamo dell'abisso, trasformando un potenziale disastro in un'opportunità.



Dove si puote trovare:
- Calderone

Emblema dell'invulnerabilità

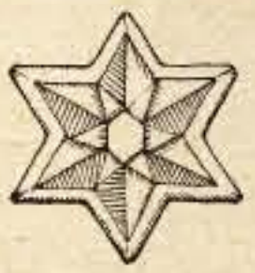
Protegge efficacemente chi lo indossa, aumentandone di molto le capacità difensive.



Dove si puote trovare:
- Calderone

Emblema della spavalderia

Conferisce a chi lo indossa l'audacia necessaria per lanciare incantesimi cum la sicurezza necessaria, anche quando manca la fiducia.



Dove si puote trovare:
- Armerlia di Muccakesh

Emblema della sbruffoneria

Fa sentire chi lo indossa incredibilmente forte. La cosa sorprendente è che in effetti rende davvero più potenti gli attacchi...

Dove si puote trovare:
- Armerlia di Muccakesh

Emblema della combattività

Realizzato cum materiali estremamente resistenti, incrementa sensibilmente le capacità difensive di chi lo indossa.

Dove si puote trovare:
- Armerlia di Muccakesh
- Forzieri

Emblema dell'incrollabilità

Decorato cum un insolito simbolo incantato, aumenta la determinazione di chi lo indossa.

Dove si puote trovare:
- Armerlia di Muccakesh

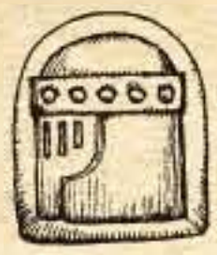
Emblema della protezione

Ha l'inconfondibile forma di uno scudo. Molti maghi si sentono più tranquilli et riparati quando lo indossano.

Dove si puote trovare:
- Calderone

Emblema della caparbietà

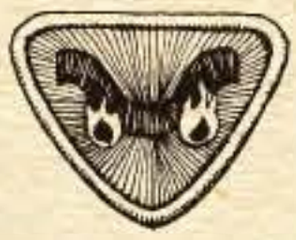
Raffigura un elmo. Si dice che protegga la testa di chi lo indossa, anche in assenza di un vero casco. Chi è caparbio, si sa, ha la testa dura...



Dove si puote trovare:
- Calderone

Emblema dell'impulsività

Posto sul cuore, riempie di passione et di amore per la giustizia chi lo indossa.



Dove si trova:
- Forzieri

Simbolo del fuoco

Quest'emblema raffigurante fiamma protegge chi lo indossa dagli attacchi di fuoco.

Dove si puote trovare:
- Porto Goa, presso un ambulante

Simbolo dell'acqua

Quest'emblema che raffigura una goccia protegge chi lo indossa dagli attacchi d'acqua.

Dove si puote trovare:
- Forzieri

Simbolo della tempesta

Quest'emblema che raffigura la forza del vento protegge chi lo indossa dagli attacchi atmosferici.

Dove si puote trovare:
- Calderone

Simbolo divino

Su questo magico emblema è inciso l'occhio di una divinità a cui nulla sfugge. Protegge da tutti i tipi di attacco.

Dove si puote trovare:
- Calderone

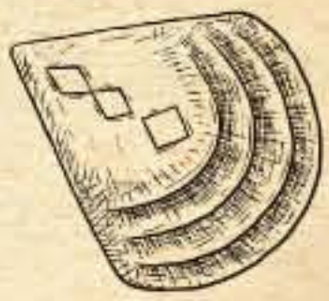
Dove si puote trovare:
- Calderone

Scaglie

Esistono molti tipi di scaglie diverse, ma tutte hanno in comune la loro naturale resistenza.

Squama robusta

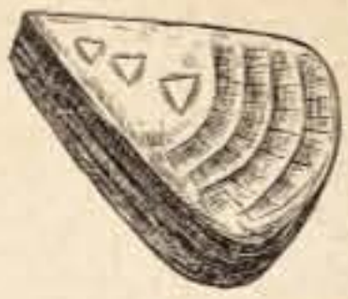
Una scaglia estremamente dura, quasi impossibile da piegare o rompere. Inoltre, è del tutto impermeabile.



Dove si puote trovare:
- Armerlia di Muccakesh

Squama resistente

Questo durissimo oggetto difensivo rafforza il legame tra il mago et i suoi famigli.



Dove si puote trovare:
- Calderone

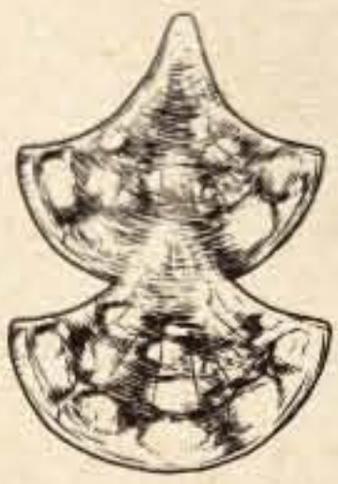
Squame d'acciaio

Realizzate in acciaio rinforzato, sono in grado di sopportare la maggior parte degli attacchi nemici. Vantano un'ottima resistenza al fuoco.

Dove si possono trovare:
- Armerlia di Piggsbruck

Squame del grande serpente

Spesse et resistenti, sono state strappate a un mostruoso rettile. Alcuni maghi le usano come rudimentale armatura.



Dove si possono trovare:
- Forziere nella Volta del pianto

Scaglia di ossidiana

Di colore nero, è composta da uno dei materiali più duri presenti in natura. Incrementa la capacità di controllare i poteri dell'oscurità.

Dove si puote trovare:
- Calderone

Squama del mare profondo

Di un bellissimo blu intenso, ha una forma assai particolare. Permette al mago di manipolare cum facilità magne masse d'acqua.

Dove si puote trovare:
- Calderone

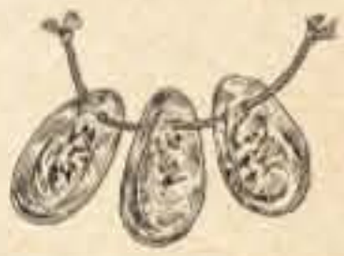
Squama di salamandra

Nonostante contenga un'inestinguibile fiamma magica, quest'oggetto non scotta. Chi lo indossa padroneggia meglio il fuoco.

Dove si puote trovare:
- Calderone

Squame fulgenti

Queste scaglie di colore ambrato donano a chi le indossa la capacità di controllare le forze della luce.



Dove si possono trovare:
- Perdida, presso un ambulante
- Forzieri

Squama del re dei draghi

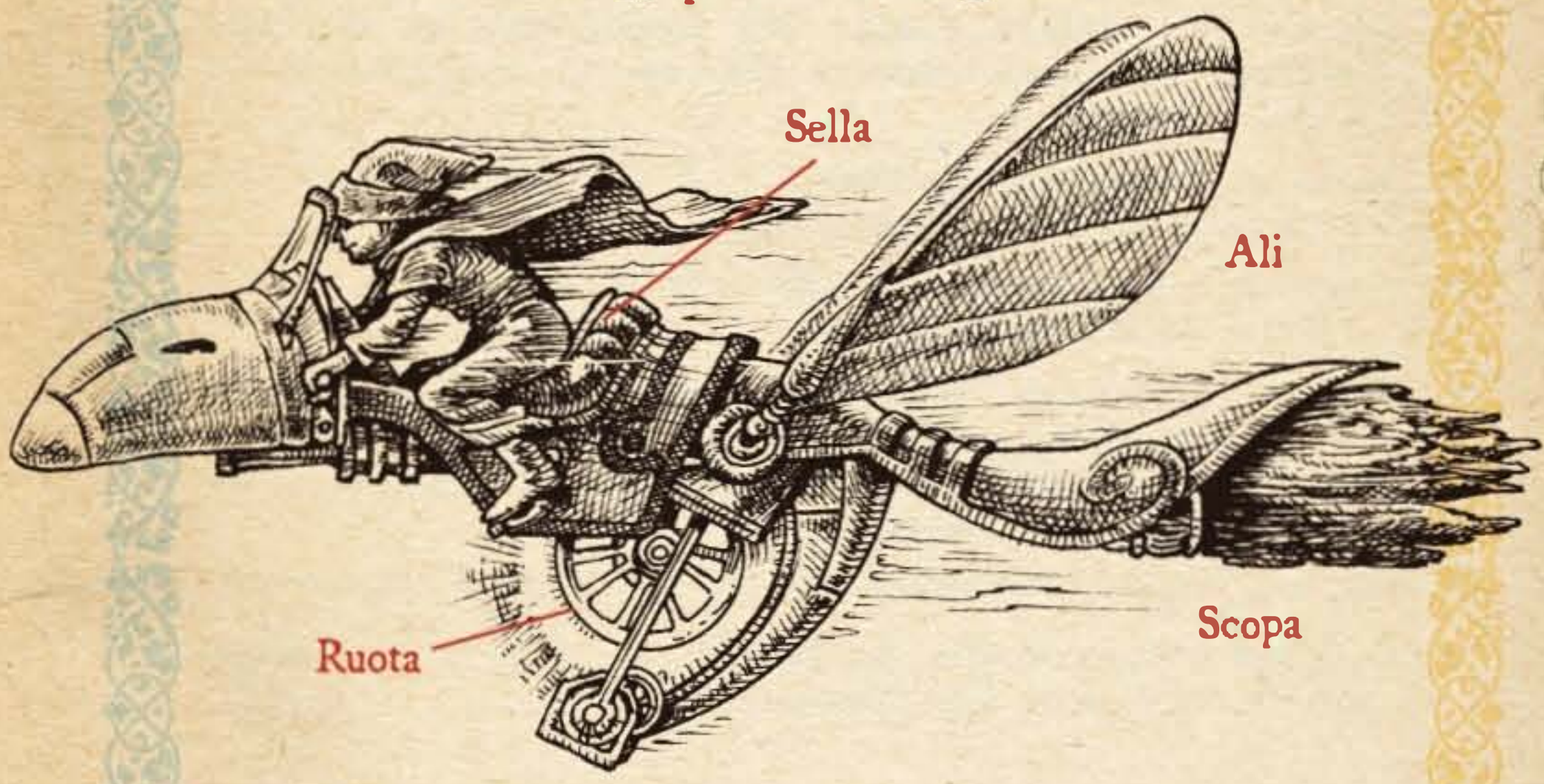
Un amuleto protettivo fatto di una scaglia di re dei draghi. È assai rara perché egli perde le scaglie solo ogni cento anni.

Dove si puote trovare:
- Calderone

Mezzi di trasporto (parte prima)

Chi non è esperto nelle arti magiche è da sempre costretto a usare veicoli per spostarsi da un luogo all'altro. Questa sezione illustra alcuni dei mezzi di trasporto più comuni. Consigliamo a tutti i maghi di leggere attentamente le informazioni qui riportate, perché potreste essere colpiti da Scordamagia o perdere la vostra bacchetta magica quando meno ve lo aspettate. In tali casi, dovrete necessariamente servirvi dei marchingegni qui descritti.

Spazzanuvole



Ai maghi, ovviamente, non serve alcun aiuto per volare. Fino a qualche secolo fa, un mago non avrebbe nemmeno pensato di usare un mezzo di trasporto diverso dalla sua fidata scopa. Purtroppo, i tempi sono cambiati, et ora i giovani maghi si divertono a usare gli spazzanuvole, marchingegni per metà magici et per metà meccanici.

Gli spazzanuvole richiedono solo una minima quantità di magia per decollare, quindi anche chi è poco (o per nulla) pratico di incantesimi et sortilegi puote utilizzarli.

Alcuni tecnici intraprendenti hanno avuto la non disprezzabile idea di installare delle armi da fuoco sui loro spazzanuvole, garantendosi così la capacità di affrontare i nemici in volo, cosa che i maghi non potevano fare cum le loro scope volanti.

L'Armerlia

L'Armerlia è una catena di negozi nota per la grande varietà di armi et armature vendute, nonché per i loro eccentrici gestori ossessionati dai merli. Se osserverete attentamente, vi renderete conto che financo i negozi sono realizzati in modo tale da ricordare un merlo cum le ali spiegate.

Ogni bottega dell'Armerlia è differente, et molti oggetti possono essere comprati solo in determinati negozi.

Dato che nei vostri viaggi vi imbatterete in molte creature pericolose, vi consigliamo di visitare i negozi dell'Armerlia tutte le volte che ne avrete la possibilità, et di fare scorta di armi et armature.

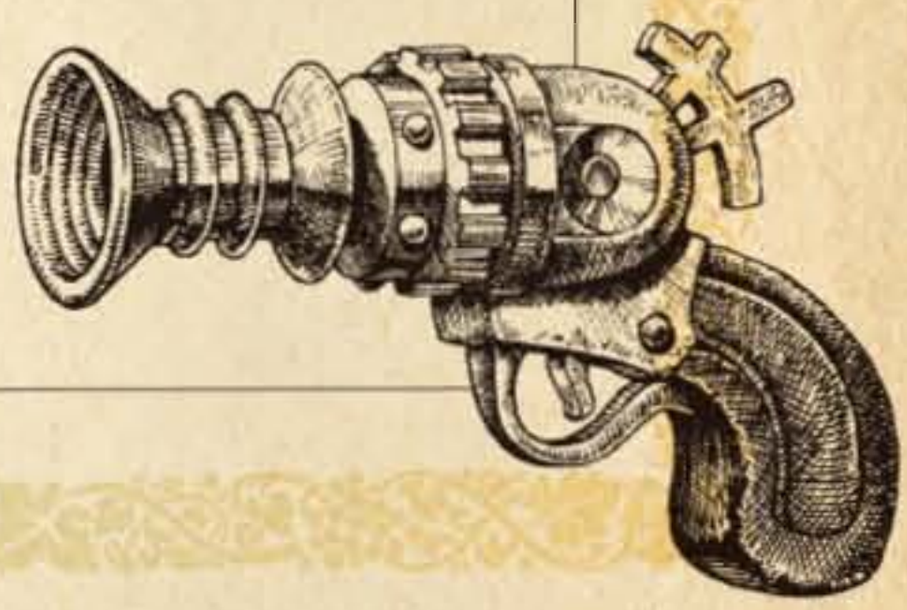
Inoltre, potreste provare a risolvere il quesito che da secoli tormenta generazioni di maghi: i misteriosi Colommerli sono davvero merli che militavano nell'esercito et che poi, una volta congedati, hanno deciso di dedicarsi al commercio?

Armi et armature rare

Anche se il catalogo dell'Armerlia è assai fornito, parte dell'equipaggiamento non puote essere acquistata in negozio. Alcuni oggetti sono assai rari, et non mancano pezzi addirittura unici.

Tra questi ci sono pistole che permettono di aprire serrature da lontano et arpe che, se suonate, attaccano i nemici.

Se foste tanto fortunati da imbattervi in questi introvabili oggetti, non abbiate timore di usarli in battaglia. I maghi sanno come controllare le cose materiali, per quanto rare et sorprendenti esse siano!



Capitolo IV

Cibi et provviste varie

Il mago ch'è ben fornito
Quand'è necessario
I suoi compagni aiuta
Frugando nell'inventario.

Provviste di base

Cibi vari, la maggior parte dei quali ha effetti rigeneranti o curativi.

Pagnotta

Rigenerante

Pane appena sfornato. Basta qualche boccone per dimenticare cosa sia la fame.

Dove si puote trovare:
- Mercivetterie
- Primosoli, kaprui et altre creature
- Forzieri

Tramezzino

Rigenerante

Fette di soffice pane racchiudono carne deliziosamente condita cum varie salsine. Definirlo delizioso è riduttivo.

Dove si puote trovare:
- Porto Goa (presso un ambulante) et altrove
- Meccafanti et altre creature
- Forzieri - Calderone

Fishburger

Rigenerante

Un filetto di pesce fresco, ricoperto da una delicata impanatura, fritto et servito in un croccante panino.

Dove si puote trovare:
- Harbust, naiadi dei mari et volt
- Forzieri
- Calderone

Cheeseburger

Rigenerante

Una polpetta di carne, servita in un panino cum formaggio, lattuga et pomodori freschi.

Dove si puote trovare:
- Mercivetterie
- Bonalame et altre creature
- Forzieri - Calderone

Tonico

Rigenerante

Questo elisir di erbe è assai efficace per curare fastidi et dolori vari.

Dove si puote trovare:
- Forzieri
- Calderone

Tikka vakhala

Rigenerante

Questo piatto preparato cum una mistura di spezie segreta è incredibilmente prelibato!

Dove si puote trovare:
- Curry a manger (Muccakesh)

Rugiada fatata

Rigenerante

Raccolta dalle foglie di una foresta incantata, questa bevanda ristora il corpo et lo spirito.

Dove si puote trovare:
- Neville (presso un ambulante) et altrove
- Spiricandele nere et altre creature
- Forzieri - Calderone

Rugiada degli spiriti

Rigenerante

Una bibita incantata che ha il potere di curare anche le ferite più gravi.

Dove si puote trovare:
- Giroclavi et altre creature
- Forzieri
- Calderone - Casinò (è uno dei premi)

Caffè freddo

Rigenerante

Assai rinfrescante, questa bevanda aiuta a tenere alta la concentrazione.

Dove si puote trovare:
- Mercivetterie
- Turbardenti, fingisvegli et altre creature
- Forzieri

Caffè doppio

Rigenerante

Questa bevanda forte et nera ripristina una certa quantità di potere magico.

Dove si puote trovare:

- Porto Goa (presso un ambulante) et altrove
- Pietrificobra et altre creature
- Forzieri
- Calderone

Cappuccino

Rigenerante

La combinazione tra il caffè et la densa schiuma di latte schiarisce le idee et rigenera il potere magico.

Dove si puote trovare:

- Neville (presso un ambulante) et altrove
- Suinorchi et altre creature
- Forzieri
- Calderone

Espresso

Rigenerante

Un caffè ricco et intenso. Il suo gusto amaro et deciso rimette in moto il cervello et riaccende le sinapsi.

Dove si puote trovare:

- Forzieri
- Calderone

Magiessenza

Rigenerante

Questo siero misterioso et gradevolmente aspro ha la capacità di rigenerare il potere magico.

Dove si puote trovare:

- Forzieri

Pozione del saggio

Rigenerante

Questo tonico è stato preparato da un gruppo di saggi che cercavano un modo per rinvigorire il corpo et la mente.

Dove si puote trovare:

- Forzieri
- Calderone

Elisir dei Grandi Saggi

Rigenerante

Un medicinale miracoloso, creato dalle fate su richiesta di un leggendario saggio.

Dove si puote trovare:

- Forzieri
- Casinò (è uno dei premi)

Elisir del Re Mago

Rigenerante

Si dice che il Re Mago in persona abbia contribuito alla preparazione di questa potentissima pozione.

Dove si puote trovare:

- Informazione non disponibile

Piuma di fenice

Resuscitante

Questa piuma della leggendaria fenice fa rinvenire chi ha perso i sensi.

Dove si puote trovare:

- Mercivetterie
- Curafiori primari, lamacreste et altre creature
- Forzieri

Lacrima di fenice

Resuscitante

Versata dalla fenice sul campo di battaglia, questa lacrima fa rinvenire chi ha perso i sensi et ripristina la salute.

Dove si puote trovare:

- Forzieri

Respiro di fenice

Resuscitante

Contenuto in un sacchetto, questo gas miracoloso dona energia vitale agli alleati caduti in battaglia.

Dove si puote trovare:

- Forzieri
- Calderone

Antiveleno

Curativo

Questa foglia dal gusto amaro cura gli effetti del veleno et disintossica il corpo.

Dove si puote trovare:

- Mercivetterie
- Azzurettili, lamacreste et altre creature
- Forzieri

Antiscordamagia

Curativo

Una spazzola che cancella gli effetti del male. È usata nelle cerimonie per curare i maghi affetti da Scordamagia.

Dove si puote trovare:

- Mercivetterie
- Alartigli, curolle uncinate et altre creature
- Forzieri

Anticaos

Curativo

Un colpo di questo martello basta per recuperare la lucidità et eliminare la confusione.

Dove si puote trovare:

- Mercivetterie
- Naiadi erranti, florride et altre creature
- Forzieri

Antisonno

Curativo

Non esiste sonno tanto profondo da non poter essere interrotto dal suono di questa sveglia.

Dove si puote trovare:

- Mercivetterie
- Pescilampo, lancillotti et altre creature

Antipietra

Curativo

Questa polvere annulla gli effetti della pietrificazione et permette di tornare a muoversi.

Dove si puote trovare:

- Mercivetterie
- Killer fatus, cobrapatra et altre creature
- Forzieri

Antimaledizione

Curativo

Acqua cristallina la cui purezza puote cancellare financo le maledizioni più potenti.

Dove si puote trovare:

- Mercivetterie
- Pecoronf, femme fatal et altre creature
- Forzieri

Anticecità

Curativo

Questa pera brilla luminosa nelle notti più nere et fa tornare la vista agli alleati accecati.

Dove si puote trovare:

- Mercivetterie
- Sputarmati, lepri dal martello et altre creature

Grande panacea

Curativo

Pone rimedio a tutte le anomalie di stato. Ricordate che il KO non è un'anomalia di stato.

Dove si puote trovare:

- Boleti vigorosi, femme fatal et altre creature
- Forzieri
- Calderone

Ingredienti

Gli ingredienti sono utilizzati per preparare provviste et prelibatezze per i famigli.

Miele di pungisole

Ingrediente

Delizioso et profumato, è prodotto cum il nettare raccolto dai pungisole.

Dove si trova:

- Mercivetterie
- Pungisole operai, Pungisole soldati

Ovotondo

Ingrediente

Un uovo sferico molto nutriente. È usato per preparare una moltitudine di piatti.

Dove si puote trovare:

- Mercivetterie
- Alettos, cerchioserpi

Bacche reali

Ingrediente

Il nome di questi frutti dice tutto del loro gusto superlativo.

Dove si possono trovare:

- Zarine gelide et altre creature
- Calderone

Lattuga fresca

Ingrediente

Una verdura comune. Delicata et croccante, la si mangia sempre volentieri.

Dove si puote trovare:

- Mercivetterie
- Mongolfieri, Aracnos simplex

Babana

Ingrediente

Questo frutto dal colore vivace cresce in caschi su alberi a foglia larga.

Dove si puote trovare:

- Mercivetterie
- Fruttoidi, similfrutti et altre creature

Carota croccante

Ingrediente

Di gusto dolciastro, è buonissima anche cruda.

Dove si puote trovare:

- Mercivetterie
- Bicorni, picchetti, alabardi

Grande babana

Ingrediente

Incredibilmente deliziosa, è la regina delle babane. Quando matura diventa di colore rosso acceso.

Dove si puote trovare:

- Suinorchi et altre creature
- Calderone

Riso al vapore

Ingrediente

Leggero et soffice, puote essere usato anche come contorno.

Dove si puote trovare:

- Mercivetterie
- Rinodonti, regine algide, ossoduri et altre creature

Latte gustoso

Ingrediente

Denso et cremoso, è una vera delizia per il palato. Quasi tutti i maghi ne vanno pazzi.

Dove si puote trovare:

- Mercivetterie
- Tokoceche, monoliti, curafiori spiritici et altre creature

Carne tenera

Ingrediente

Le parti grasse la rendono ancora più buona. È talmente delicata che si scioglie in bocca.

Dove si puote trovare:

- Mercivetterie
- Rinosauri, rinotrapani et cinghi

Yogurt

Ingrediente

I saggi convengono che questo derivato del latte fa molto bene alla salute.

Dove si puote trovare:

- Mercivetterie
- Elettroquaglie, lampocampi, tymidi et altre creature

Sconcertrota

Ingrediente

Questo pesce insolitamente espressivo si stupisce facilmente.

Dove si puote trovare:
- Porto Goa (presso un ambulante)
- Gelorane, megavas et altre creature
- Forzieri

Luccigambero

Ingrediente

Questi crostacei illuminano il fondale marino. Se ben cotti, la loro carne è tenerissima.

Dove si puote trovare:
- Porto Goa (presso un ambulante)
- Minivolt, sputafoche et altre creature
- Forzieri

Verduva

Ingrediente

Questo gustoso frutto verde cresce in grappoli. Il suo profumo fa venire l'acquolina in bocca.

Dove si puote trovare:
- Mercivetterie
- Corsoriani, capizombi et altre creature

Uvamara

Ingrediente

Con il passare del tempo, questo frutto violaceo dal sapore agrodolce è diventato sempre più difficile da trovare.

Dove si puote trovare:
- Creste delle nevi, signori del vapore et altre creature
- Presente in natura spontaneamente

Nertufo

Ingrediente

Conosciuto come "diamante nero", questo costosissimo alimento emana un profumo inconfondibile.

Dove si puote trovare:
- Mercivetterie
- Ringhi, porcoboldi et altre creature

Caramelle

Ingrediente

Non troppo dolci, sono talmente morbide che si seiolgono in bocca in pochi secondi.

Dove si possono trovare:
- Neville (presso un ambulante) et altrove
- Mongolfurie, rettivermi, bolladraghi

Nevenello

Ingrediente

Più bianco della neve, questo vegetale invernale cresce solo nelle aree dal clima glaciale.

Dove si puote trovare:
- Neville (presso un ambulante)
- Fluopolli, dame dei ghiacci et altre creature

Materiali alchemici

I materiali possono essere combinati tra loro in un calderone per creare i più svariati oggetti.

Belfiore

Materiale alchemico

Questa pianta dai bei fiori arancioni cresce nelle pianure.

Dove si puote trovare:
- Alettos, kaprui, monton et altre creature
- Presente in natuta spontaneamente

Pelle conciata

Materiale alchemico

Questo materiale assai resistente puote essere usato per realizzare vari tipi di oggetti.

Dove si puote trovare:
- Morgatt, phanti corazzati et pompon
- Forzieri

Acqua di sorgente

Materiale alchemico

Acqua pura proveniente dalla fonte del Boscodorato. Un solo sorso basta per far recuperare vitalità a un mago.

Dove si puote trovare:
- Rinosauri, lagunaiadi, grifopolli et altre creature
- Presente in natura spontaneamente

Erbaviva

Materiale alchemico

Quest'erba è di solito utilizzata per aumentare l'efficacia delle pozioni medicinali.

Dove si puote trovare:
- Rintontin, pungisole operai et altre creature
- In natura

Florvenenum

Materiale alchemico

Una pianta velenosissima. Solo un pazzo potrebbe pensare di mangiarla.

Dove si puote trovare:
- Azzurrettili, turbardenti et capizombi
- Presente in natura spontaneamente

Fluofungo

Materiale alchemico

Un raro fungo scarlatto che inizia a brillare a intermittenza al calar del sole.

Dove si puote trovare:
- Rinodonti, cucciolemuri, toxifunghi et altre creature
- Presente in natura spontaneamente
- Forzieri

Ossidiana

Materiale alchemico

Questo vetro nero, liseio et dalla superficie lucente puote essere lavorato in modo tale da renderlo affilatissimo.

Dove si puote trovare:
- Monoliti, lancillotti et anfori
- Presente in natura spontaneamente
- Forzieri

Pietrafuoco

Materiale alchemico

La fiamma che sembra ardere all'interno di questa roccia è solo un'illusione ottica dovuta alla rifrazione della luce.

Dove si puote trovare:
- Spadini, crestedure, novi et altre creature

Svegliafoglia

Materiale alchemico

L'intenso aroma di queste foglie puote destare un mago dal sonno più profondo.

Dove si puote trovare:
- Tacchigrifi et nynfasemi
- Presente in natura spontaneamente
- Forzieri

Fiore del belricordo

Materiale alchemico

Il polline luminoso di questa pianta fa riaffiorare piacevoli ricordi in chi la guarda.

Dove si possono trovare:
- Pecoronf, velevermi et fingisvegli
- Presente in natura spontaneamente

Idrosasso

Materiale alchemico

Studiosi et ricercatori non riescono a capire perché questa pietra risulti sempre umida al tatto.

Dove si puote trovare:
- Focalme, focornute et altre creature
- Presente in natura spontaneamente

Ossotosto

Materiale alchemico

Quest'osso è estremamente resistente. Ricco di calcio, è praticamente infrangibile.

Dove si puote trovare:
- Brocchi, psicophanti et altre creature
- Presente in natura spontaneamente
- Forzieri

Sofficione

Materiale alchemico

Le morbide foglie et i teneri fiori bianchi rendono questa pianta bella et particolarissima al tempo stesso.

Dove si puote trovare:

- Casconigli, clavi et fingirabbia
- Presente in natura spontaneamente

Fiore tagliavento

Materiale alchemico

Anche se sembra spigolosa, appuntita et dura, questa pianta è in realtà alquanto morbida.

Dove si puote trovare:

- Rinotrapani et cattivie
- Presente in natura spontaneamente
- Forzieri

Ruota dentata

Materiale alchemico

Questo vecchio ingranaggio di ferro è quasi tutto arrugginito.

Dove si puote trovare:

- Minibot ver. 2, meccafanti et altre creature
- Forzieri

Neracciaio

Materiale alchemico

Questo metallo duro et resistente alla ruggine è utilizzato per creare armi et armature.

Dove si puote trovare:

- Spaccacorna et ferrus
- Presente in natura spontaneamente

Scossanoce

Materiale alchemico

Quando viene agitato, questo frutto produce un rumore simile a un tuono.

Dove si puote trovare:

- Rindi, megavolt et altre creature
- Presente in natura spontaneamente

Autovite

Materiale alchemico

Un particolare tipo di vite che puote essere utilizzata anche dove non ci sono fori preesistenti.

Dove si puote trovare:

- Ferrus, lattan et altre creature
- Presente in natura spontaneamente
- Forzieri

Campanellona

Materiale alchemico

Questa pesante campana produce un suono ben più profondo di quanto le sue piccole dimensioni farebbero pensare.

Dove si puote trovare:

- Cloroserpi, minibot et altre creature
- Presente in natura spontaneamente
- Forzieri

Florfosco

Materiale alchemico

Il polline di questo bizzarro fiore è avvolto da una foschia gelida.

Dove si puote trovare:

- Psychonigli et rallentaracnos
- Presente in natura spontaneamente

Biglia di giada

Materiale alchemico

I maghi usano queste sfere per decorare i propri abiti.

Dove si puote trovare:

- Lancei bilama, malovi et altre creature
- Presente in natura spontaneamente

Piumalama

Materiale alchemico

Ondeggia al minimo alito di vento. Di norma è usata come decorazione per armi et armature.

Dove si trova:

- Scossaquile, galli combattenti et altre creature

Fiordighiaccio

Materiale alchemico

Tutti i tentativi di far crescere questo fiore trasparente in climi caldi sono falliti miseramente.

Dove si puote trovare:

- Killerane et dame dei ghiacci
- Presente in natura spontaneamente

Legnazzurro

Materiale alchemico

L'aroma di questo legno blu, apprezzato dagli aristocratici di tutto il mondo ha un potere calmante.

Dove si puote trovare:

- Alalinci purificatrici et altre creature
- Presente in natura spontaneamente

Gelocristallo

Materiale alchemico

Un singolo fiocco di neve bianchissima. È tanto piccolo quanto bello.

Dove si puote trovare:

- Spiricandele rigate, germonynfe et altre creature
- Presente in natura spontaneamente

Criolapis

Materiale alchemico

Un minerale ferroso di colore argenteo. La sua superficie è sempre gelida.

Dove si puote trovare:

- Nosferottoli, alalinci purificatrici, fluopolli et altre creature
- Presente in natura spontaneamente
- Forzieri

Miglioroccia

Materiale alchemico

Un antico sigillo è inciso su questa pietra, di solito utilizzata per migliorare elementi dell'equipaggiamento.

Dove si puote trovare:

- Firex et altre creature
- Presente in natura spontaneamente

Dragopietra

Materiale alchemico

Questo fossile di drago è talmente caldo da non poter essere maneggiato a mani nude.

Dove si puote trovare:

- Heliominos, porcorazzati et altre creature

Diamanferro

Materiale alchemico

Un metallo eccezionalmente duro et perennemente caldo, a causa della sua origine vulcanica.

Dove si puote trovare:

- Spiricandele rigate, psychonigli, lancieri furiosi et altre creature
- Forzieri

Soffiabolle

Materiale alchemico

Chi soffia bolle usando quest'oggetto purifica il proprio corpo dal male et si schiarisce la mente.

Dove si puote trovare:

- Incantazombi, ondadraghi et altre creature

Foglie di quercia

Materiale alchemico

Queste foglie della Vecchia Quercia aggiungono potere rigenerante ai miscugli alchemici.

Dove si possono trovare:

- Informazione non disponibile

Baffipietra dei ricordi

Materiale alchemico

Questa roccia ricorda nella forma un paio di baffi. È usata come ricettacolo di ricordi et esperienze.

Dove si puote trovare:

- Felibustieri, tenenti ossuti et altre creature

Pietrantica

Materiale alchemico

I poteri magici contenuti in questo sasso finemente lavorato sono grandi et numerosi.

Dove si puote trovare:

- Informazione non disponibile

Frammento di meteorite

Materiale alchemico

Questo pezzo di pietra riluce di un bagliore misterioso. Si crede che sia piovuto dal cielo.

Dove si puote trovare:

- Felibustieri et altre creature
- Presente in natura spontaneamente

Semi della discordia

Materiale alchemico

Si ritiene che questi semi di una pianta color dell'oro abbiano scatenato innumerevoli guerre.

Dove si possono trovare:

- Informazione non disponibile

Affumitubo

Materiale alchemico

Un accessorio da caccia che permette di bruciare et ridurre in cenere le proprie preoccupazioni.

Dove si puote trovare:

- Informazione non disponibile

Astroperla

Materiale alchemico

Una perla rosa la cui forma ricorda quella di una stella.

Dove si puote trovare:

- Informazione non disponibile

Caleidopietra

Materiale alchemico

Un antico fossile la cui capacità di riflettere la luce colorandola di mille tonalità è ben nota.

Dove si puote trovare:

- Informazione non disponibile

Lacrime di troll

Materiale alchemico

Secondo un'antica leggenda, queste piccole pietre blu sono le lacrime solidificate di un troll.

Dove si possono trovare:

- Informazione non disponibile

Luminolite

Materiale alchemico

Una misteriosa pietra il cui riflesso biancastro ricorda quello della luna piena.

Dove si puote trovare:

- Informazione non disponibile

Ali demoniache

Materiale alchemico

Nere come la notte, ondeggiano leggiadre al minimo soffio di vento.

Dove si possono trovare:

- Informazione non disponibile

Ali della luce

Materiale alchemico

Possono illuminare financo gli anfratti più bui. Il loro bagliore angelico non si affievolisce mai.

Dove si possono trovare:

- Informazione non disponibile

Panopticon

Materiale alchemico

Questa splendida pietra sembra ricambiare gli sguardi di chi la osserva. Una sensazione inquietante...

Dove si puote trovare:

- Informazione non disponibile

Malocchio

Materiale alchemico

Una gemma rossa attraversata da striature nere. Molti sostengono che sia identica all'occhio di un demone.

Dove si puote trovare:

- Informazione non disponibile

Pergamena della verità

Materiale alchemico

Un antico testo che si dice contenga tutte le risposte ai misteri della vita.

Dove si puote trovare:

- Informazione non disponibile

Cristallo di sole

Materiale alchemico

Un bizzarro cristallo che ha in sé il potere del sole. È leggermente caldo al tatto.

Dove si puote trovare:

- Tuonocampi, heliominos et altre creature

Cristallo di stella

Materiale alchemico

Questo strano cristallo contiene il potere delle stelle. A volte brilla al buio.

Dove si puote trovare:

- Dinoceronti, scossaquile et altre creature

Cristallo di luna

Materiale alchemico

Quest'insolito cristallo contiene in sé il potere della luna. Emette un pallido bagliore.

Dove si puote trovare:

- Claraserpi, spiricandele nere et altre creature

Cristallo di pianeta

Materiale alchemico

Questo particolarissimo cristallo ha in sé il potere di un pianeta. È circondato da un caratteristico anello.

Dove si puote trovare:

- Corsoriani, alabardemoni et altre creature

Prelibatezze

Cibi deliziosi in grado di allietare i palati dei famigli più esigenti.

Cioccolato

Prelibatezza

Dolcissimo, si scioglie in bocca. È talmente richiesto che a volte i negozi ne restano sprovvisti.

Dove si puote trovare:

- Merciveterie
- Ittiolumen et ossobuchi
- Forzieri

Cioccolato al latte

Prelibatezze

Cremoso, delizioso, delicato. Non c'è niente di meglio per tirarsi su di morale.

Dove si puote trovare:

- Fulmicampi et trottoli
- Forzieri
- Calderone

Cioccolato fatato

Prelibatezza

Questa delizia fresca et colorata è il rimedio più efficace che i maghi hanno per combattere la tristezza.

Dove si puote trovare:
- Regine algide, marizombi et neremante
- Forzieri
- Calderone

Cioccolatini

Prelibatezza

Queste praline prodotte cum cacao di prima qualità sono perfette per uno spuntino veloce et gustoso.

Dove si possono trovare:
- Meccafanti gelidi et altre creature
- Forzieri
- Calderone

Cioccofreddi

Prelibatezza

Questi invitanti cioccolatini colorati sono freschi come fiocchi di neve.

Dove si possono trovare:
- Ondadraghi et altre creature
- Forzieri
- Calderone

Cioccolato principesco

Prelibatezza

Cioccolato ripieno cum una gustosa miscela di frutta. È il preferito delle famiglie reali di tutto il mondo.

Dove si puote trovare:
- Calderone

Budino

Prelibatezza

Una delizia di crema leggera et delicata alla quale la salsa di caramello conferisce una nota amarognola.

Dove si puote trovare:
- Merciveterie
- Velecobra

Crème caramel

Prelibatezza

Cremoso et saporitissimo, è una vera delizia per il palato.

Dove si puote trovare:
- Similfrutti et bonigufi
- Forzieri
- Calderone

Budino alla babana

Prelibatezza

Un dolce alla babana dal sapore ricco et fruttato. Si consiglia di servirlo cum una salsa di caramello.

Dove si puote trovare:
- Ringhi et babacerbi
- Forzieri
- Calderone

Budino glaciale

Prelibatezza

Anche se in realtà non è poi così fredda, questa crema ricorda assai da vicino il gelato.

Dove si puote trovare:
- Minibot LX et altre creature
- Forzieri
- Calderone

Budino alla frutta

Prelibatezza

Un gustoso dessert preparato cum succosissima frutta. Ha un lieve retrogusto acidulo.

Dove si puote trovare:
- Creste delle nevi et altre creature
- Forzieri
- Calderone

Budino della buona sorte

Prelibatezza

Questo dolce alla crema brilla come una stella et porta fortuna a chi lo assaggia.

Dove si puote trovare:
- Calderone

Dolce

Prelibatezza

Semplice et gustoso, è spesso servito cum frutti di bosco et crema fresca.

Dove si puote trovare:
- Mercivetterie
- Monton, gettasemi et demoforconi
- Forzieri

Dolce alla carota

Prelibatezza

Un ottimo modo per far mangiare carote ai bambini che non amano la verdura...

Dove si puote trovare:
- Alabardi, pungisole soldati et caosflora
- Forzieri
- Calderone

Dolce alle rose

Prelibatezza

Questo dessert profumato è una delizia per tutti et cinque i sensi et ha un ottimo effetto sull'umore.

Dove si puote trovare:
- Fiammelle
- Forzieri
- Calderone

Dolce del vento

Prelibatezza

È ripieno di un forte vento che riempie la bocca con un turbine di sapore.

Dove si puote trovare:
- Mamme yeti et altre creature
- Forzieri
- Calderone

Dolce poderoso

Prelibatezza

Un solo morso di questo dessert basta per dare la carica a qualsiasi mago.

Dove si puote trovare:
- Ronfalici et altre crcature
- Forzieri
- Calderone

Dolce del drago

Prelibatezza

Ha in sé la forza di un drago. Non esistono parole per definire il suo incredibile sapore.

Dove si puote trovare:
- Calderone

Coppa

Prelibatezza

Questo gelato rinfrescante è assai apprezzato anche da chi non ama i dolci.

Dove si puote trovarc:
- Mercivetterie
- Cancan, toxifunghi et altre creature
- Forzieri

Coppa allo yogurt

Prelibatezza

Il gelato et lo yogurt si sposano per deliziare il palato cum un gusto dolce et acidulo al tempo stesso.

Dove si puote trovare:
- Fari degli abissi et bicorni
- Forzieri
- Calderone

Coppa dei fiori

Prelibatezza

Il sapore di fiori di questo dessert semplice et gustoso riporta alla mente i ricordi dell'infanzia.

Dove si puote trovare:
- Crestedure
- Forzieri
- Calderone

Coppa del fungo

Prelibatezza

Il suo aspetto non sarà dei più invitanti, ma questo dessert ha un gusto strepitoso!

Dove si puote trovare:
- Bombapon, conturbanti et altre creature
- Forzieri
- Calderone

Coppa della salute

Prelibatezza

Nutriente dessert preparato solo cum ingredienti naturali. Anche se amaro, è assai apprezzato dai salutisti.

Dove si puote trovare:
- Bonalamas, florrende et altre creature
- Forzieri
- Calderone

Coppa delle delizie

Prelibatezza

Ricco et sempre assai apprezzato, questo dessert è anche conosciuto come "la regina delle coppe".

Dove si puote trovare:
- Calderone

Torta

Prelibatezza

Questo dolce da forno viene fatto cuocere fino a quando la sua crosta non diventa marrone dorata.

Dove si puote trovare:
- Mercivetterie
- Rintontin et lancei
- Forzieri

Torta alla crema di carota

Prelibatezza

Rinomata per la sua pasta soffice et friabile, basta infornarne una per far venire l'acquolina in bocca a tutti.

Dove si puote trovare:
- Florride et tymidi
- Forzieri
- Calderone

Torta trasparente

Prelibatezza

I bambini vanno matti per questo dolce farcito cum una crema chiarissima dal gusto unico.

Dove si puote trovare:
- Lampocampi
- Forzieri
- Calderone

Sformato di carne

Prelibatezza

Preparato cum carni freschissime. Emette uno strano et inquietante brontolio.

Dove si puote trovare:
- Brocchi et altre creature
- Forzieri
- Calderone

Involtone

Prelibatezza

Questo piatto consiste in uno sformato avvolto intorno a un osso. Semplice et gustoso.

Dove si puote trovare:
- Vermi della difesa et altre creature
- Forzieri
- Calderone

Torta dorata

Prelibatezza

Persino il tempo si ferma, ammirato et ingolosito, di fronte a questo sontuoso dessert!

Dove si puote trovare:
- Calderone

Gelato

Prelibatezza

Nutre et rinfresca. Come se non bastasse, è anche delizioso!

Dove si puote trovare:
- Mercivetterie
- Toxirane, tigrotti del deserto et gufarian

Gelato salato

Prelibatezza

È il meno grasso tra tutti i gelati. Il gusto non è il massimo, ma è assai popolare tra i maghi in sovrappeso.

Dove si puote trovare:
- Vedette pungisole, fruttoidi et altre creature
- Forzieri
- Calderone

Variegato al rubino

Prelibatezza

Un gelato dai colori sgargianti. I creduloni pensano che contenga vere gemme.

Dove si puote trovare:

- Minivolt et dormerluzzi
- Forzieri
- Calderone

Gelato cremoso

Prelibatezza

Soffice et leggera come una nuvola, questa delizia soddisfa il palato senza appesantire lo stomaco.

Dove si puote trovare:

- Elettroquaglie et altre creature
- Forzieri
- Calderone

Gelato alla neve candita

Prelibatezza

Bianchissimo et dolcissimo, è il preferito dai veri intenditori di dessert.

Dove si puote trovare:

- Sonnaselli et altre creature
- Forzieri
- Calderone

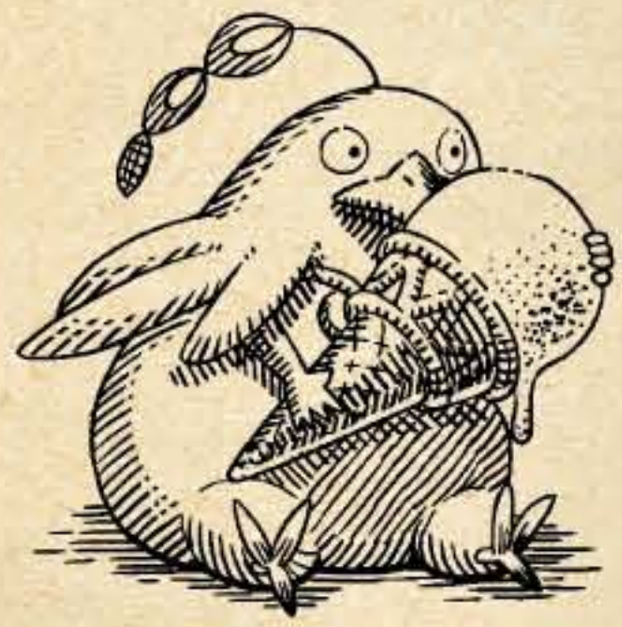
Gelato arcobaleno

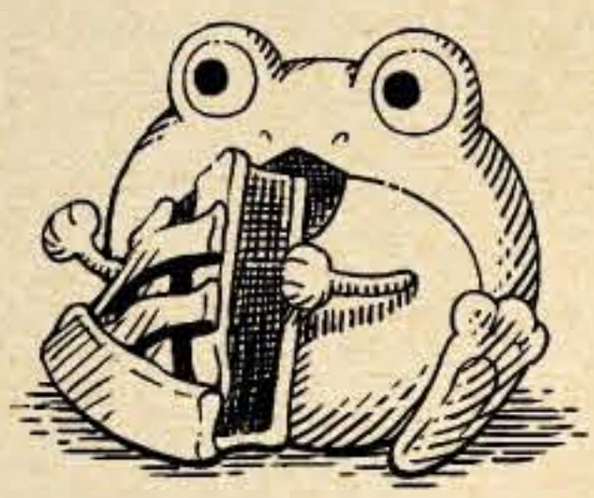
Prelibatezza

Un caleidoscopio di colori che molti non mangiano per non rovinarlo. Peggio per loro!

Dove si puote trovare:

- Calderone





Gli effetti delle diverse prelibatezze

● Cioccolato

Il cioccolato migliora notevolmente le capacità offensive dei famigli.

● Budini

I budini migliorano sensibilmente le capacità difensive dei famigli.

● Dolci

I dolci migliorano le capacità dei famigli di utilizzare le abilità.

◆ Coppe

Le coppe rendono i famigli più resistenti agli attacchi magici.

◆ Torte

Le torte migliorano notevolmente la precisione dei famigli.

◆ Gelati

I gelati consentono ai famigli di muoversi più rapidamente.

Gemme et gocce

Le gemme si somministrano ai famigli come qualsiasi altra prelibatezza. Non migliorano le caratteristiche naturali delle creature, ma permettono loro di apprendere nuove abilità.

Gemme che conferiscono abilità

- Gemma del lanciafiamme
- Gemma del muro di fiamme
- Gemma del fuociclone
- Gemma del termoraggio
- Gemma dell'aquabomba
- Gemma del millebolle
- Gemma della palla di neve
- Gemma delle lame gelide
- Gemma dell'elettroscintilla
- Gemma della lamposfera
- Gemma del multivento
- Gemma dei venti danzanti
- Gemma della curalacrima
- Gemma della pioggia curativa
- Gemma della pura luce
- Gemma della luce del ristoro
- Gemma dell'alba nera
- Gemma della moscacieca
- Gemma del gocciasonno
- Gemma del succhiavita
- Gemma del rotocolpo
- Gemma del tirapietra
- Gemma dello spaccatimpani
- Gemma delle lame velenose
- Gemma dell'attacco minus
- Gemma dell'attacco moviola
- Gemma dell'esascudo
- Gemma dell'hocus focus
- Gemma dello splendi e vai
- Gemma delle rune dell'oblio

Le gocce sono oggetti che i famigli consumano per facilitare la metamorfosi. Quando un famiglio è pronto per la metamorfosi, dategli da mangiare una goccia, proprio come fareste cum qualsiasi altra prelibatezza. La metamorfosi rende assai più potenti i famigli, quindi date loro una goccia non appena ne avrete la possibilità. Tenete presente, comunque, che a ogni famiglio va data la goccia più adatta al suo segno celeste.

Gocce comuni

Le gocce di sole, di stella, di luna et di pianeta facilitano la metamorfosi nei famigli appartenenti, rispettivamente, ai segni celesti del Sole, della Stella, della Luna et del Pianeta.

Grandi gocce

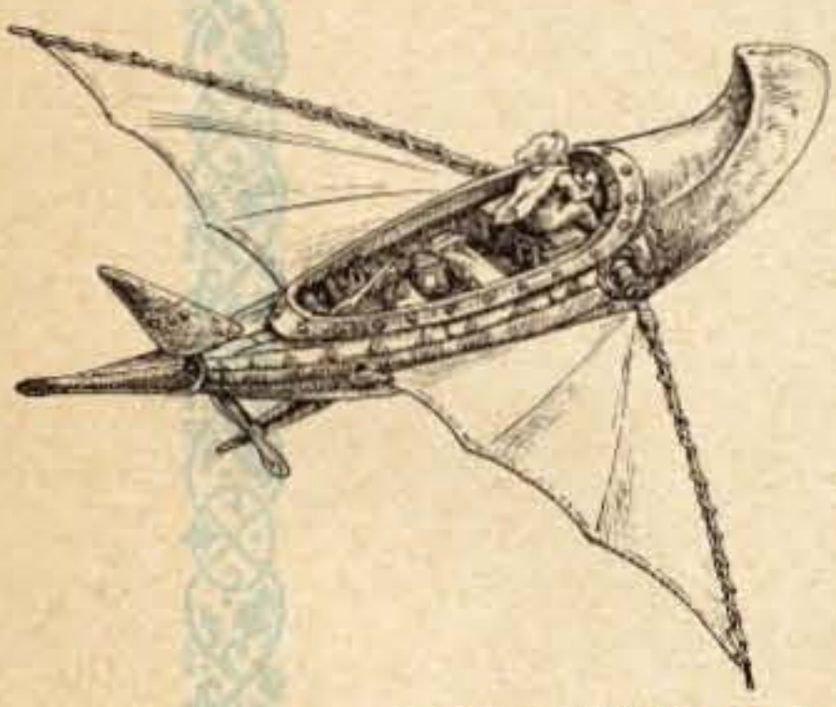
Le grandi gocce di sole, di stella, di luna et di pianeta facilitano ulteriori trasformazioni nei famigli dei corrispondenti segni celesti che hanno già subito una metamorfosi.

Mezzi di trasporto (parte seconda)

Navi

Gli individui non esperti in arti magiche si affidano alle navi per solcare gli oceani, et molti di essi sognano di possedere un'imbarcazione tutta loro per viaggiare in assoluta libertà.

Alcune navi sono dotate di grandi ruote meccaniche, una per lato, che ne aumentano la manovrabilità et permettono di attraccare anche nei porti più piccoli.



Navi volanti

Usate soprattutto dai pescatori di Porto Goa, le navi volanti hanno due ali grazie alle quali sembrano rimbalzare sul mare, simili a ciottoli piatti scagliati sulla superficie dell'acqua. Guardare due navi volanti una di fianco all'altra mentre trascinano una rete è un autentico spettacolo.

Porco Grosso

Le più recenti voci provenienti dalle fabbriche nei dintorni di Piggsbruck parlano di un carro armato chiamato "Porco grosso". Quest'immagine rubata, che ritrae i due inventori del mezzo, i gemelli Porco, vicino alla loro creazione, è l'unica prova dell'esistenza del carro. Si dice che questo fantomatico veicolo da combattimento sia in grado di scalare pareti verticali et di annientare un intero battaglione di nemici cum un colpo solo.

Le Mercivetterie

Gestite da gentilissime negozianti chiamate Vettine, le Mercivetterie sono fornite di cibi et oggetti utili di ogni genere. Non importa se cercate alimenti rigeneranti oppure materiali per il calderone alchemico: le Mercivetterie soddisferanno sempre le vostre necessità.

Le Mercivetterie si trovano in varie città et villaggi, et vi consigliamo di visitarle ogni volta che ne avrete la possibilità per fare scorta di tutto ciò che potrebbe servirvi. Nonostante ciascuna Mercivetteria venda prodotti diversi, tutte dispongono di generi di prima necessità, così che non vi troverete mai a corto di pane o di caffè nel bel mezzo di una battaglia.

Tipi di forzieri

I forzieri si trovano nei luoghi più disparati: dalle affollate piazze cittadine alle caverne oscure et remote. Gli scrigni nei quali ci si imbatte cum maggior frcquenza sono rossi, ma è possibile trovarne anche di altri colori. I forzieri blu possono essere aperti solo con un incantesimo, mentre quelli verdi richiedono l'uso di una pistola speciale.

Ricordatevi che molti scrigni sono ben nascosti, et non vi sarà facile trovarli. State certi, comunque, che grandi ricompense attendono chi è disposto a impiegare tempo et fatica per scovare i forzieri...

Capitolo V

Creature et famigli

Il mondo è pieno di creature ostili,
Io dico,
Ma il saggio mago sa bene
Che in una belva trovar potrà un amico.

Creature et famigli

Durante il vostro percorso di mago vi troverete inevitabilmente a contatto cum svariati tipi di creature magiche. Molte di esse rappresentano un ostacolo sullo cammino vostro, ma altre potrebbero diventare vostri famigli, fedeli compagni che vi seguiranno nelle avventure et vi aiuteranno in battaglia.

Questo capitolo illustra diverse delle creature più comuni et fornisce indicazioni su come convincerle a diventare vostri famigli.

Cos'è un famiglio?

Le creature sono esseri senzienti nati dal cuore di tutto ciò che è vivo. Ve ne sono molte specie diverse al mondo, alcune delle quali possono essere utilizzate dai maghi come famigli. Dato che queste creature sono spesso generate da cuori umani, molti pensano che *tutti* i famigli siano creati in questo modo, ma così non è. Molte creature possono diventare famigli, indipendentemente dalla loro origine.

Animali, piante, stelle et persino certi manufatti: qualsiasi cosa che abbia un cuore (inteso come anima o spirito) può originare una creatura. Tenete a mente che, nonostante le creature non nate da umani siano considerate "selvagge", questo non preclude loro di diventare famigli. Tutto sta nell'approcciarle nel corretto modo. Il passo più importante per trasformare una creatura in un famiglio è darle un nome, così da creare un legame tra essa et il mago: una volta che questo legame è stato stretto, la creatura si stabilirà spontaneamente nella vostra gabbia et diventerà un famiglio.

Ricordate!

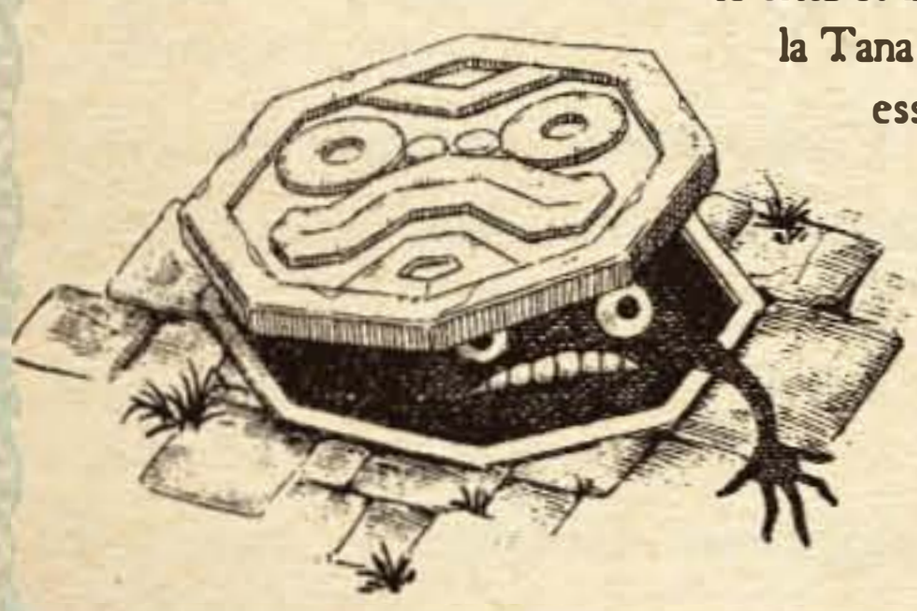
- Le creature hanno origine dal cuore di tutto ciò che possiede energia vitale.
- Tutto ciò che possiede energia vitale è in grado di generare una creatura.
- Fate una serenata a una creatura et datele un nome per trasformarla in un famiglio che potrete tenere nella gabbia delle creature.

La serenata

Fare una serenata vuol dire suonare una melodia a una creatura per convincerla a diventare un famiglio. Chi possiede un'Arpa dello spirito puote provare a fare una serenata a tutte le creature che sembrano ricettive, perché esse accetteranno sempre di diventare famigli, se ascolteranno la giusta melodia. Ricordate che alcune creature sono più scontrose di altre et potrebbero rifiutarsi di ascoltare le vostre melodie. In genere le creature sono maggiormente ricettive nei confronti dei maghi più abili: dimostrate quanto sono grandi i vostri poteri et avrete la loro attenzione. Per riuscire nell'intento, vi basterà sconfiggerle sul campo di battaglia, et questa è l'ennesima dimostrazione che i maghi devono sempre adoperarsi per la pace, ma è anche necessario che siano pronti et preparati al combattimento.

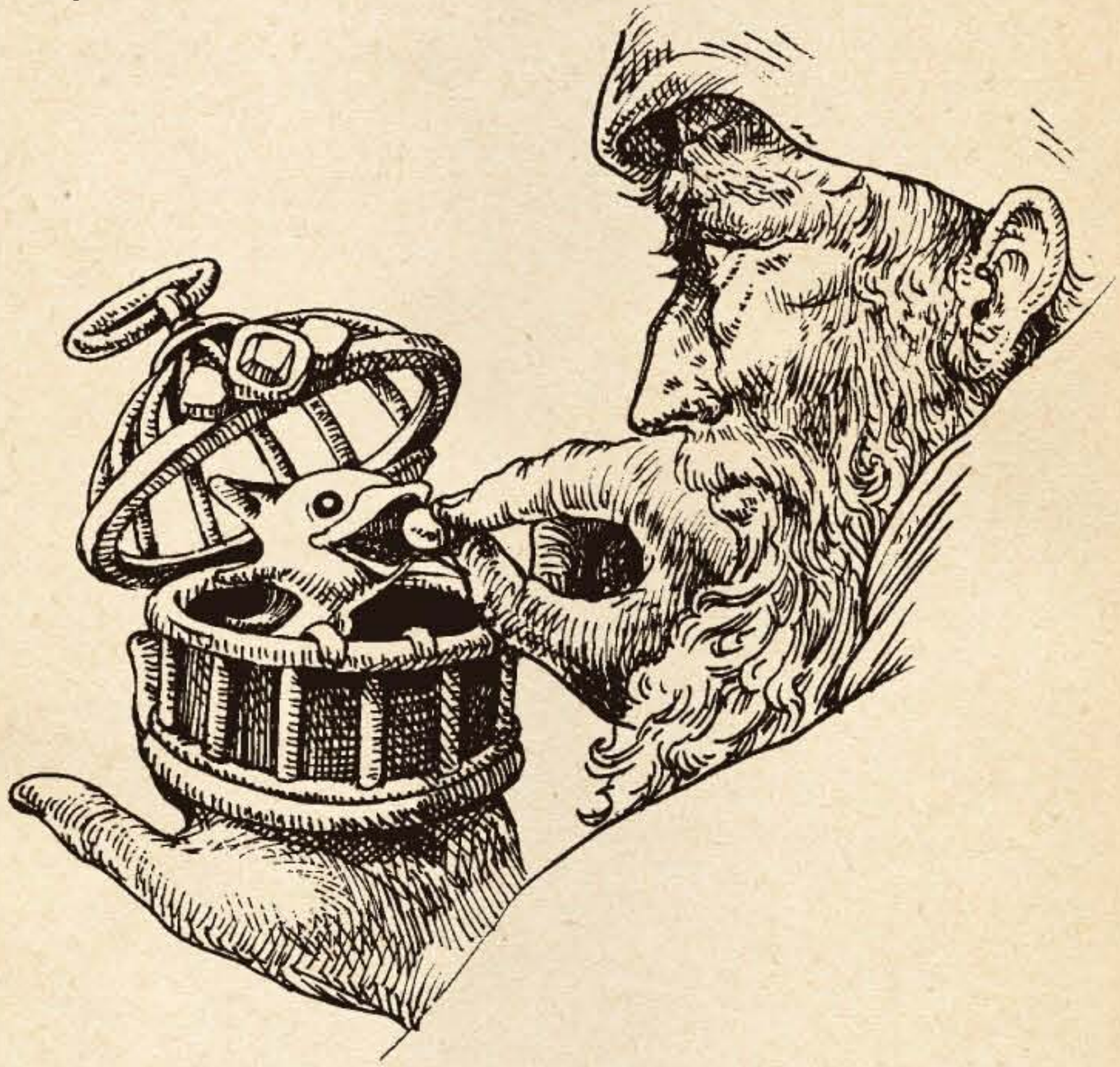
La Tana dei famigli

La gabbia delle creature è il mezzo più comodo che i maghi hanno per trasportare i famigli, ma la sua capacità è purtroppo limitata. Se otteneste più famigli di quanti ne possa contenere la gabbia, alcuni di essi dovranno essere lasciati nella Tana dei famigli, che ha numerosi ingressi situati in quasi tutte le città et in diversi altri luoghi. Ricordate che la Tana non è un semplice buco nel terreno: essa è infatti connessa cum un'altra dimensione, et ha la capacità di rendere più probabili gli incontri inattesi.



La gabbia delle creature

Dopo che avrete acquisito un famiglio, dovrete tenerlo nella gabbia delle creature. I famigli di dimensioni maggiori hanno la capacità di rimpicciolirsi temporaneamente per accomodarsi nella gabbia. La gabbia delle creature è un ambiente stimolante nel quale i vostri famigli possono allenarsi et rilassarsi, et lì potrete dimostrare loro tutto l'affetto vostro. Secondo i saggi, più i famigli sono amati, più crescono capaci et forti, quindi non abbiate paura di viziarli nutrendoli cum delle prelibatezze.



Basta dare una rapida occhiata ai famigli presenti nella gabbia per rendersi conto che le varie specie sono molto diverse tra loro. Alcuni famigli sono placidi et prevedibili, mentre altri sono irrequieti et potrebbero provare a staccarvi un dito a morsi.

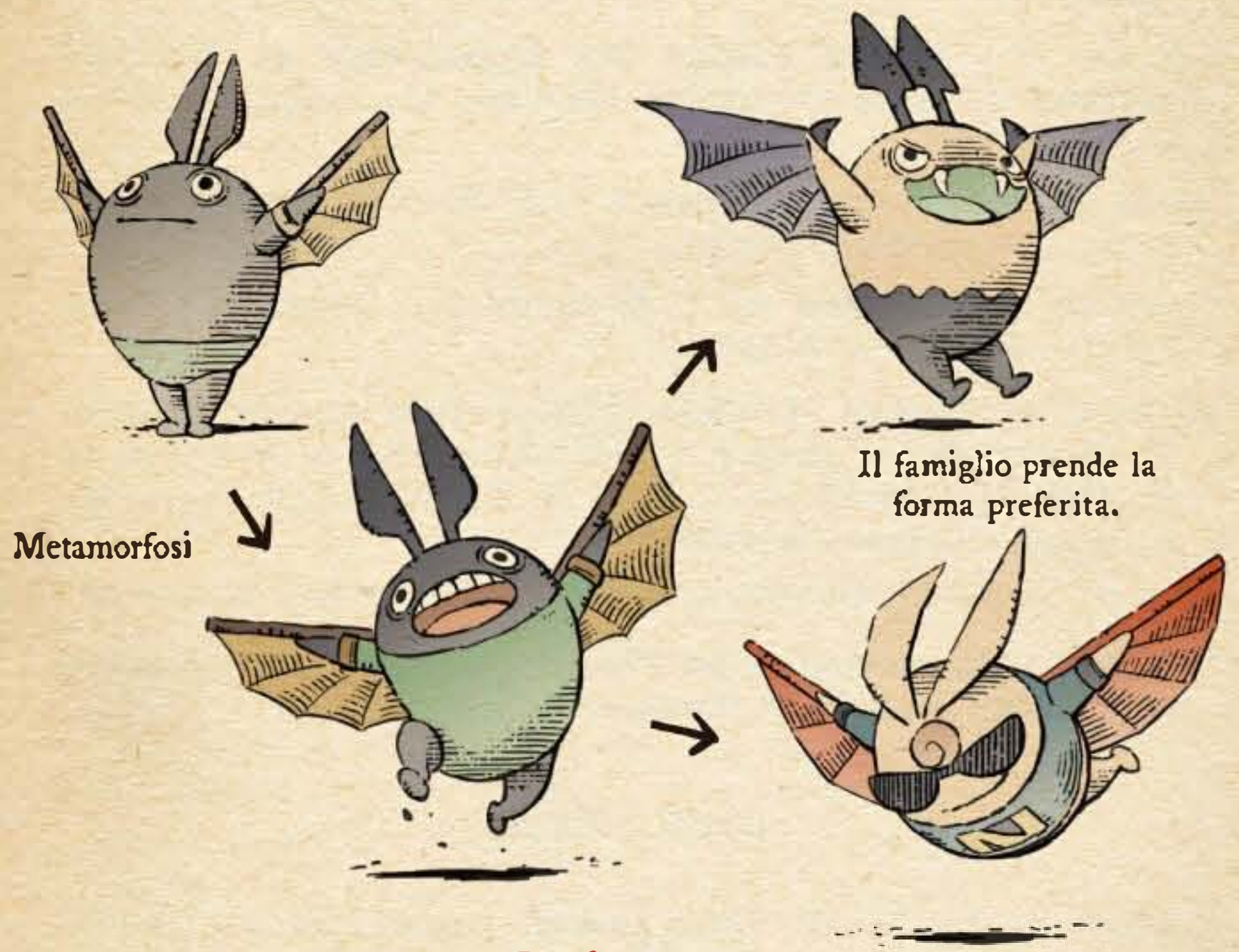
Non rassegnatevi! Se accuditi in modo corretto et cum magno affetto, anche i famigli più selvatici vi apriranno il loro cuore et diventeranno compagni fedeli.

Metamorfosi

Mano a mano che i vostri famigli faranno esperienza in battaglia, impareranno diverse abilità. Molte et differenti sono le abilità, et ciascun famiglio puote apprenderne alcune.

Dopo che un famiglio ha acquisito una certa quantità di esperienza in battaglia, se gli sarà somministrata una goccia speciale, potrà compiere una metamorfosi et diventare una creatura più evoluta, diversa nell'aspetto et nelle abilità da quella dalla quale deriva. Quanto maggiore è il numero di metamorfosi a cui il famiglio si sottoporrà, tanto più forte diventerà. Quando un famiglio compie la prima metamorfosi, assumerà una seconda forma comune a tutte le creature della sua specie. Cum la seconda metamorfosi, però, prenderà una tra due forme finali differenti.

Anche se osservare passivamente lo sviluppo dei famigli può essere divertente, scoprire i segreti della metamorfosi è un modo di certo migliore di usare il proprio tempo per i maghi giovani et ambiziosi.



I globi

Durante le battaglie, ogni tanto le creature nemiche lasceranno cadere delle sfere luminose chiamate "globi". Vi sono diversi tipi di globi, ciascuno dei quali provoca un effetto differente su chi lo raccoglie. I globi verdi, ad esempio, permettono di recuperare vitalità, mentre quelli blu incrementano il potere magico. Gli effetti dei globi più rari et potenti variano a seconda del mago o della creatura che li raccoglie. Tenetelo sempre a mente durante le battaglie.

I segni dei famigli

Ogni creatura appartiene a uno dei quattro segni celesti: Sole, Stella, Luna, Pianeta, ciascuno dei quali è dotato di caratteristiche particolari. Tra tutte le creature, un'esigua minoranza di esse appartiene a segni speciali doppiamente potenti conosciuti come "segni gemelli". Il segno di una creatura incide notevolmente sul suo comportamento in battaglia. Le creature del segno del Sole, ad esempio, sono efficaci contro quelle allineate al segno della Luna, ma inefficaci contro le belve appartenenti al segno della Stella.

Non sempre le creature di una stessa specie condividono il medesimo segno celeste, perché altri fattori, come l'habitat, concorrono a determinare l'appartenenza. Inoltre, anche se il segno di un famiglio ne influenza la crescita et la metamorfosi, bisogna ricordare che l'esperienza in battaglia è il fattore più importante nello sviluppo di ogni creatura.

Gli otto segni celesti et le loro caratteristiche

Sole

Le creature allineate al segno del Sole sono abili negli attacchi di fuoco et è difficile farle cadere preda del sonno.

Sole gemello

Le creature allineate al segno del Sole gemello sono molto abili negli attacchi di fuoco et è difficile farle cadere preda del sonno.

Stella

Le creature allineate al segno della Stella sono abili negli attacchi atmosferici et vantano una buona resistenza al veleno.

Stella gemella

Le creature allineate al segno della Stella gemella sono assai abili negli attacchi atmosferici et vantano una buona resistenza al veleno.

Luna

Le creature allineate al segno della Luna sono abili negli attacchi d'acqua et difficilmente cedono alla confusione.

Luna gemella

Le creature allineate al segno della Luna gemella sono molto abili negli attacchi d'acqua et difficilmente cedono alla confusione.

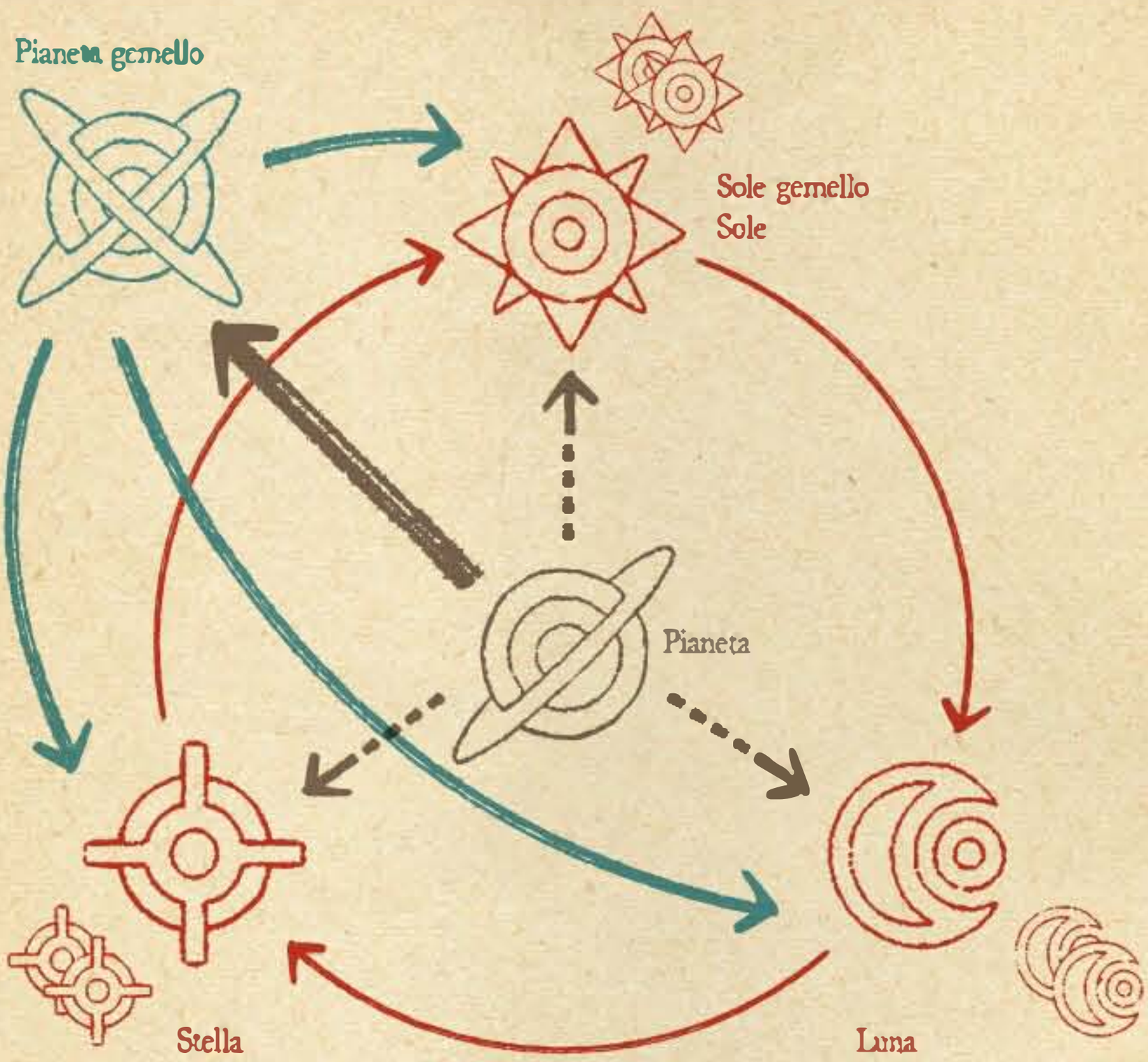
Pianeta

Le creature allineate al segno del Pianeta si sviluppano più velocemente di quelle nate sotto altri segni.

Pianeta gemello

Le creature allineate al segno del Pianeta gemello si sviluppano assai più velocemente di quelle nate sotto altri segni.

Come i segni si rapportano tra di loro



Il caldo sole più della luna brilla
La pallida luna sovrasta la stella
La lucente stella più del sole scintilla...
Più forti diventan se il segno si gemella
Distante è da essi il pianeta dal solo anello
Due anelli ha il pianeta che di tutti è signore
Sole, luna et stella s'inchinano a quello
Che sul fratello dal solo anello non ha potere...

I mostri selvaggi

Il mondo ospita molti mostri terrificanti, dai draghi che sputano fuoco agli enormi giganti. I maghi coscienziosi sanno che è bene apprendere il più possibile su questi esseri, dato che una conoscenza anche superficiale delle abitudini di tali creature può essere preziosa nel caso di un incontro imprevisto.

Sappiate, comunque, che i mostri non restano uguali a se stessi a lungo. Essi crescono et si evolvono continuamente, et questo libro non può quindi contenere informazioni esaurienti su tutte le creature esistenti. Ciò detto, un vero mago sarà in grado di affrontare anche le creature più evolute senza dover consultare nuovamente un manuale, se avrà compreso a fondo le informazioni contenute in questo volume.

Le classi delle creature

Milites p157
Bestiae p164
Aquaticas p175
Aves p182
Minimae p192
Automas p201
Flora p208
Insectos p216
Ninfae p222
Dracones p229
Arcanae p236
Daemones p243
Mortuos p249
Nobiles p256

Milites

Fieri guerrieri cum magna esperienza sul campo di battaglia.

I milites eccellono sul campo di battaglia grazie alle abilità offensive, alla capacità di difesa et alla velocità. Molti di loro sono abili nell'utilizzo delle armi. Ricordatevi che tutte le creature amano i dolci et i milites in particolare hanno una vera passione per il cioccolato.

Belve leggendarie

I

I Guardiani

Esseri divini dal cuor gentile che proteggono il mondo naturale.

Le aree caratterizzate da grandi quantità di energia naturale, come le foreste et i vulcani, sono costantemente protette dai Guardiani. Di norma, queste creature sono docili, ma si infuriano se il loro dominio è minacciato. La figura ritrae il Guardiano della foresta, un'imponente creatura che è in grado di imbrigliare il potere del vento per difendere il bosco in cui vive.

Milites

Bicorno

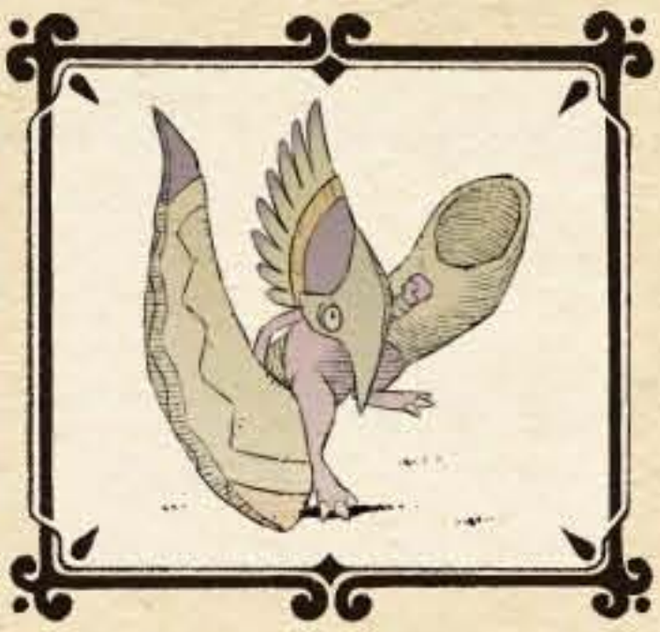
Queste creature sopportano il peso di due grandi corna che pesano il doppio del loro corpo. Non tolgono mai la maschera che indossano, neppure quando la temperatura è elevatissima.

- **Affinità:** attacchi fisici ✓
- **Segno più comune:** Stella
- **Habitat:** nei pressi del Monte Fornace
- **Lascia cadere:** carote croccanti, coppe allo yogurt
- **Abilità:** lame velenose, fuociclone et altre

Spaccacorno

Queste creature sono talmente abili nel combattimento che un solo esemplare puote affrontare intere orde di nemici.

- Attacchi fisici ✓
- Stella
- Informazione non disponibile
- Gocce delle stelle Neracciaio
- Ehilà, lanciafiamme, colpo duro et altre



Plumicorno

Creature che distraggono i nemici cum la loro elegante cresta di piume prima di trafiggerli utilizzando gli enormi corni di cui sono dotate.

- Attacchi fisici ✓
- Luna
- Informazione non disponibile
- Informazione non disponibile
- Sfere della magia, multivento, lamposfera et altre

Curacorno

Famosi per il loro senso di responsabilità, i curacorni non abbandonano mai i compagni feriti, né mostrano alcuna pietà quando devono vendicarli.

- Attacchi fisici ✓
- Luna
- Informazione non disponibile
- Informazione non disponibile
- Pioggia curativa, difesa plus, tocco della gorgone et altre

Morgatt

Queste irritanti creature sono tristemente note per la loro tendenza ad assalire et derubare gli esseri umani benestanti. La maggior parte delle volte lo fanno per puro divertimento, et restituiscono subito il bottino.

- **Affinità:** acqua ✕
- **Segno più comune:** Luna
- **Habitat:** nei pressi di Porto Goa
- **Lascia cadere:** pelle conciata
  gocce di luna
- **Abilità:** lama di luce, gocciasonno, teleskopeos

Tortugatto

Nonostante queste creature non esitino nemmeno un istante a svuotare le tasche di un mago, è sufficiente accarezzarle sulle orecchie per farsi restituire il maltolto.

- **Fuoco** ✓ **Acqua** ✕
- **Luna**
- **Informazione non disponibile**
- **Gocce di pianeta**
  Piume di fenice
- **Bomba fumogena, moscacieca, tricolpo et altre**

Corsoriano

I corsoriani sono noti per la loro tendenza a sfidare a duello gli esseri umani. Indossano fieramente come trofei i beni sottratti ai nemici.

- **Fuoco** ✓ **Acqua** ✕
- **Sole**
- **Cabrera**
- **Verduva**
  Cristalli di pianeta
- **Lampo d'attacco, plasmasfera, elektrofulmine et altre**

Felibustiere

Queste creature si ispirano fortemente ai pirati, dei quali imitano sia l'efficace stile di combattimento sia il caratteristico abbigliamento.

- **Acqua** ✓ **Fuoco** ✕
- **Luna**
- **Informazione non disponibile**
- **Baffipietre dei ricordi**
  Meteoriti
- **Ipnocanto, lampo dell'oscurità, attacco nero et altre**

Porcoblin

Queste curiose creature normalmente vivono in grandi comunità nelle aree montuose. Sono dotate di bastoni cum i quali cacciano, cucinano et fanno molte altre cose ancora.

- **Affinità:** nessuna
- **Segno più comune:** Luna
- **Habitat:** nei pressi di Porto Goa
- **Lascia cadere:** anticaos
  gocce di pianeta
- **Abilità:** lama di luce, decaos, rocciacolpo

Porcoboldo

Queste creature sono molto affezionate ai loro coltelli, et a volte usano la stessa arma per anni, anche quando hanno visto scorrere sulla sua lama fiumi di sangue.

- **Nessuna**
- **Stella**
- **Informazione non disponibile**
- **Nertufi**
  Rugiada fatata
- **Attacco maximo, lanciafiamme, tocco della gorgone et altre**

Porcorazzato

I porcorazzati assalgono i viaggiatori nei quali si imbattono per depredarli di armi et armature, che poi aggiungono al proprio equipaggiamento.

- **Nessuna**
- **Sole**
- **Cabrera**
- **Dragopietre**
  Cristalli di sole
- **Sfere della magia, tricolpo, lux sacra et altre**

Suinorco

I suinorchi sono porcoblin incredibilmente malvagi. Si nascondono nell'ombra, aspettando il momento giusto per attaccare le loro vittime.

- **Oscurità ✓ Luce ✗**
- **Sole**
- **Nonritorno**
- **Cappuccini**
  Grandi babane
- **Perfido abbraccio, furia demoniaca, attacco nero et altre**

Spadino

Nonostante le dimensioni ridotte, queste creature sono coraggiose et abili nel combattimento, et affrontano senza paura qualsiasi nemico.

- **Affinità:** tempesta ✓ acqua ✗
- **Segno più comune:** Sole
- **Habitat:** sconosciuto
- **Lascia cadere:** pietrefuoco, cheeseburger
- **Abilità:** tagli folli, colpo sabbioso, colpo duro et altre

Bonalamas

Sempre piene di vita ed entusiasmo, queste creature sono in grado di stendere un nemico cum un solo colpo di spada.

- Tempesta ✓ Acqua ✗
- Stella
- Cabrera
- Cheeseburger
- Coppe della salute
- Attacco maximo, lanciafiamme, rotocolpo et altre

Zorrito

Molto abili cum la spada, queste creature sono sempre in cerea di nemici contro i quali misurarsi.

- Fuoco ✓ Acqua ✗
- Stella
- Informazione non disponibile
- Informazione non disponibile
- Pyrofendente, multivento, ehilà et altre

Dartantan

I dartantan hanno perfezionato l'arte della spada allenandosi sotto una cascata. Alcuni maghi sostengono di averli visti dividere il mare usando le loro lame...

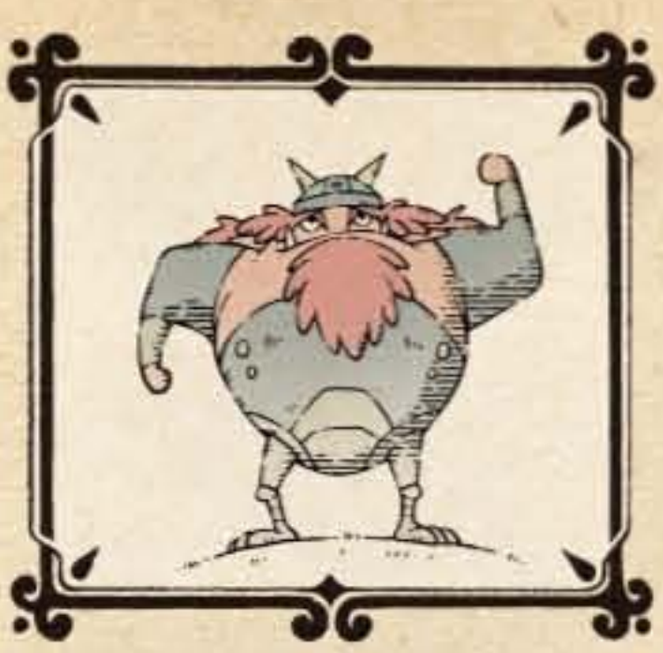
- Acqua ✓ Fuoco ✗
- Luna
- Informazione non disponibile
- Informazione non disponibile
- Lame gelide, splash, esascudo et altre

Milites

Rocko

Queste creature vanno oltremodo orgogliose della loro prestanza fisica. Sono in grado di sferrare potenti pugni che vanno evitati ad ogni costo.

- ● Fuoco ✓ Acqua ✗
- ▲ Sole
- ■ Cabrera
- ◆ Gocce di sole
  Baffipietre dei ricordi
- ⊙ Ehilà, sfere della magia, rocciacolpo et altre



Petroff

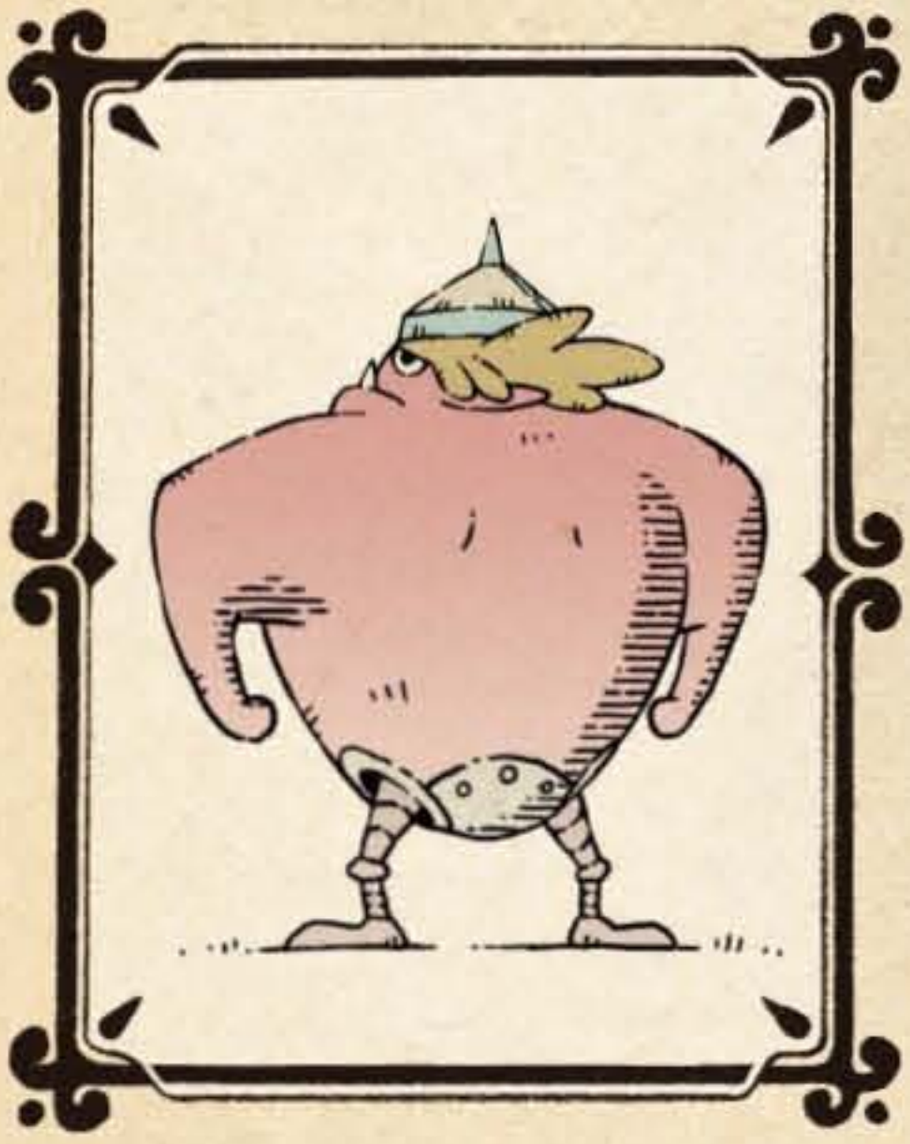
I petroff sono guerrieri nati che non pensano ad altro che a combattere. Non prendono mai in considerazione l'idea di battere in ritirata.

- ● Fuoco ✓ Acqua ✗
- ▲ Sole
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Informazione non disponibile
- ⊙ Lampo d'attacco, muro fiammeggiante, spaccatimpani et altre

Rochator

Questi guerrieri provetti non sanno resistere al richiamo della battaglia et si impegnano sempre al massimo per vineere.

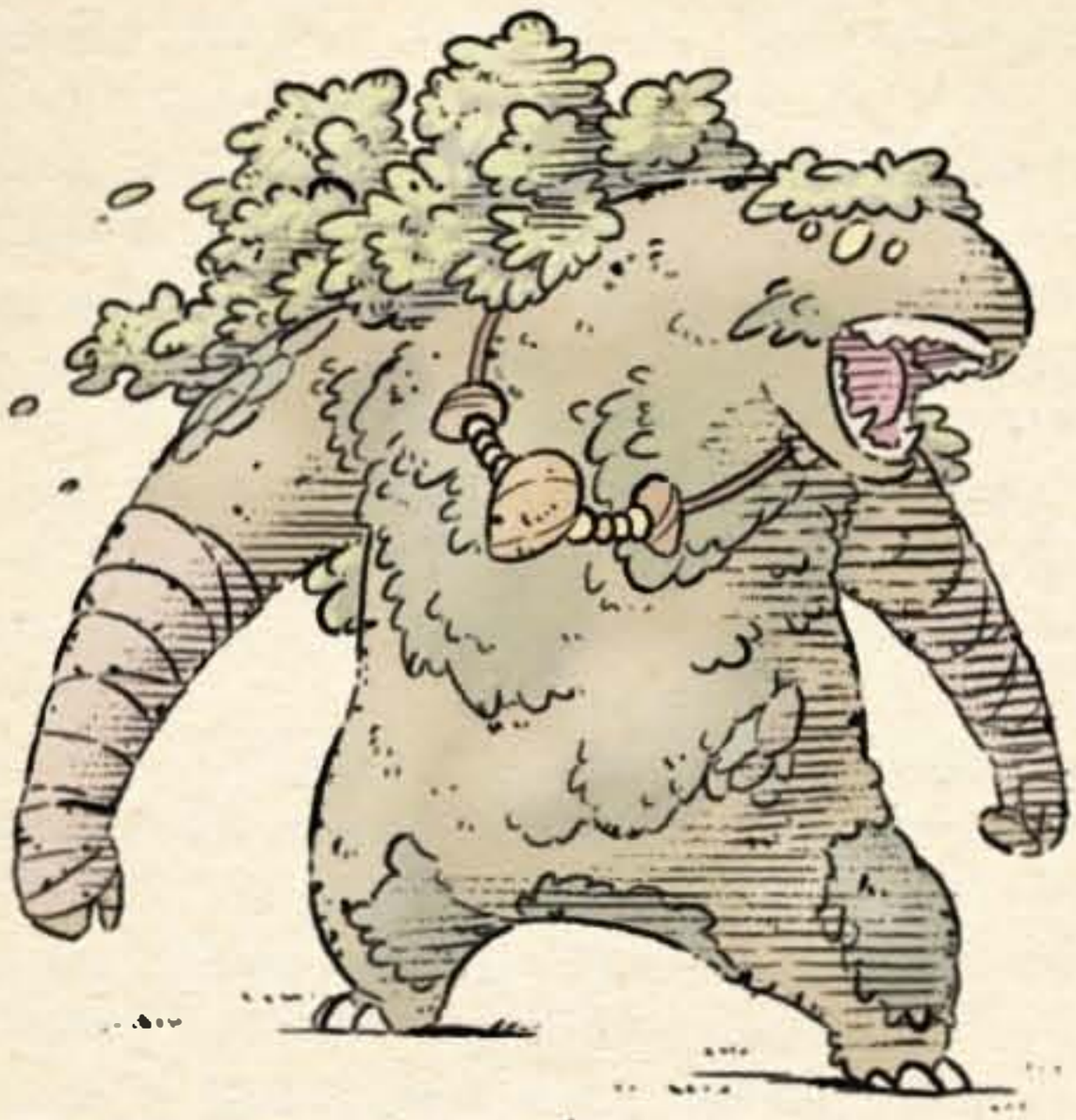
- ● Acqua ✓ Fuoco ✗
- ▲ Luna
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Informazione non disponibile
- ⊙ Caduta massi, esascudo, difesa plus et altre



Brocco

Queste fortissime creature si divertono un mondo a fare giochi et acrobazie cum dei massi. Sono un vero spettacolo!

- ● Affinità: fuoco ✓ acqua ✗
- ▲ Segno più comune: Stella
- ■ Habitat: sconosciuto
- ◆ Lascia cedere: ossitosti
  sformati di carne
- ⊙ Abilità: scagliasroccia, lanciafiamme, lampo dell'oscurità et altre



Guardiano della foresta

Quest'essere divino protegge il Boscoscuro dall'alba dei tempi. Normalmente pacifico et quieto, quando s'infuria diventa selvaggio et violento et percuote la terra cum veemenza tale da far cadere al suolo chiunque si trovi nei dintorni.

- **Affinità:** tempesta ✓ fuoco ✗
- **Segno celeste:** sconosciuto
- **Habitat:** Boscoscuro
- **Lascia cadere:** spirito dei boschi
- **Attacco speciale:** lascia cadere a terra entrambe le braccia, generando una potente folata di vento che spazza via i nemici.

Bestiae

Molto comuni nelle praterie di tutto il mondo, tra le bestiae vi sono alcuni dei guerrieri più forti esistenti in natura.

Le bestiae sono creature agili et potenti che generalmente vivono nelle praterie et in altre zone pianeggianti. Di solito non usano armi et preferiscono attaccare usando i denti, gli artigli et la coda. Nonostante siano aggressive per natura, possono essere addomesticate somministrando loro prelibatezze fredde. In particolare, adorano i gelati.

Belve leggendarie

2

Grande cervo della selva

Un imponente cervo rosso che protegge la sua lussureggiante foresta.

Questa belva dimora solitamente vicino alla fonte del Boscodorato. Il grande cervo della selva, le cui corna mutano aspetto frequentemente, protegge la foresta da tempo immemore. Il suo possente bramito serve sia a richiamare le belve della foresta sia ad attaccare direttamente i nemici.

Cancan

Diffuse nelle zone dal clima mite, queste creature sono famose per la velocità cum cui attaccano. Quando sono bagnate diventano molto docili.

- ● Fuoco ✓ Acqua ✗
- ▲ Sole
- ■ Monte Fornace
- ◆ Coppe
  Gocce di sole
- ⊙ Termoraggio, colpo sabbioso, sfere della magia et altre

Firex

I firex non vivono in branchi ma preferiscono condurre un'esistenza solitaria. Il loro respiro ardente è un attacco sorprendentemente pericoloso.

- ● Fuoco ✓ Acqua ✗
- ▲ Stella
- ■ Nonritorno
- ◆ Gocce di stella
  miglioroce
- ⊙ Soffio infuocato, ehilà, muro fiammeggiante et altre

Chihuawack

Nonostante siano di piccola statura, queste creature si muovono molto rapidamente et attaccano cum magna ferocia.

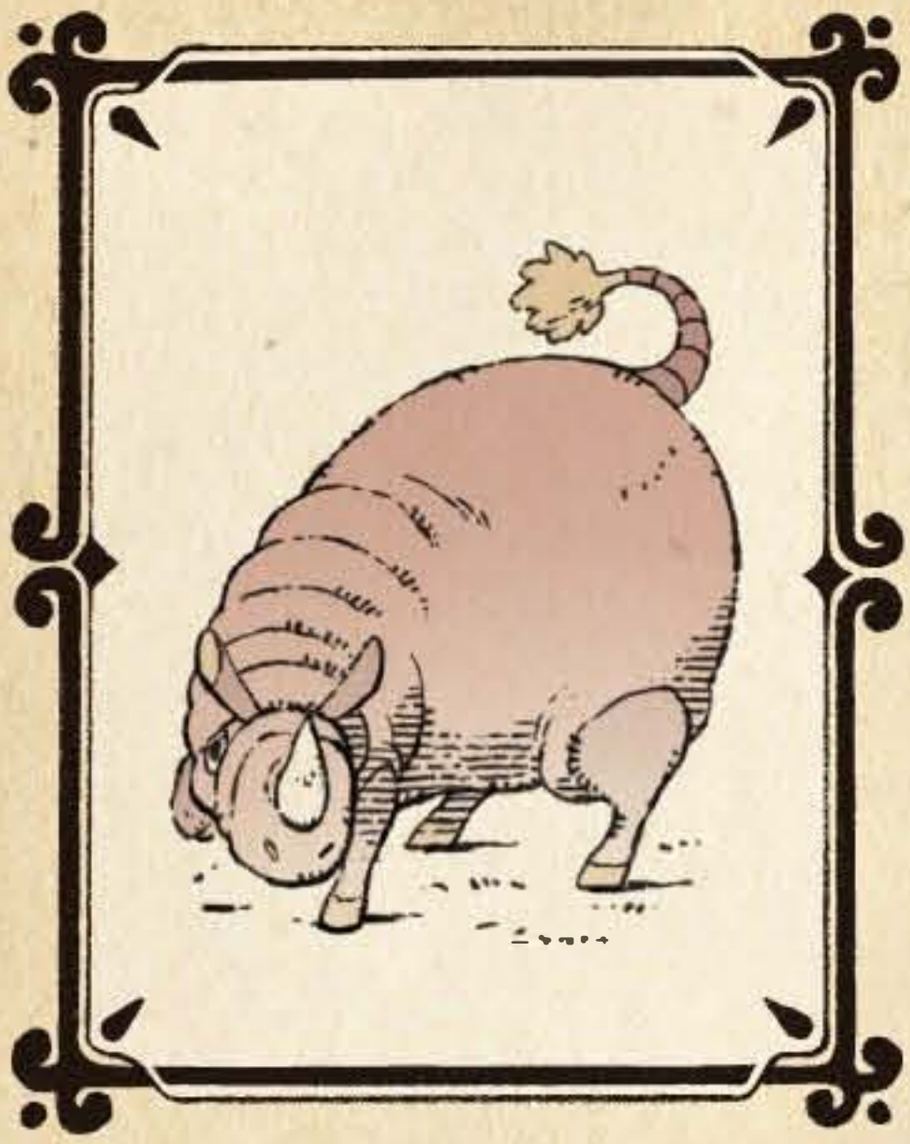
- ● Fuoco ✓ Acqua ✗
- ▲ Stella
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Informazione non disponibile
- ⊙ Spanciata, lame velenose, plasmasfera et altre

Rintontin

I rintontin sono spesso avvistati sul Grande Altopiano che circonda Gatmandù. Generalmente iperattivi, diventano incredibilmente pigri non appena inizia a piovere.

- ● Affinità: fuoco ✓ acqua ✗
- ▲ Segno più comune: Sole
- ■ Habitat: Grande Altopiano
- ◆ Lascia cadere: torte
  erbaviva
- ⊙ Abilità: spaccatimpani, lanciafiamme, soffio caldo

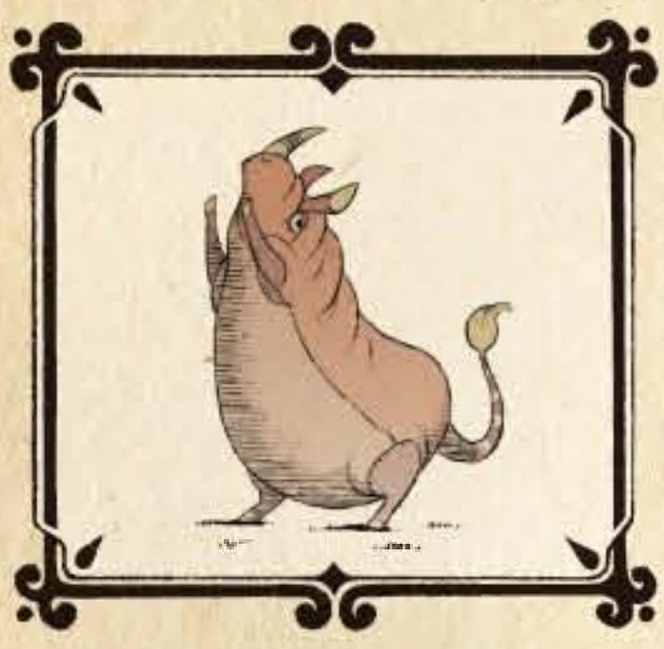
Bestiae



Rinosauro

Queste creature vivono un'esistenza tranquilla nelle foreste fitte et verdeggianti. Una volta in battaglia, però, non esitano a usare il loro enorme corpo per schiacciare il nemico.

- ● Affinità: acqua ✕
- ▲ Segno più comune: Sole
- ■ Habitat: Grande Altopiano
- ◆ Lascia cadere: carne tenera, acqua di sorgente
- ⊙ Abilità: rotocolpo, lanciafiamme



Rinodonte

Queste creature dormono per gran parte del giorno. Anche quando sono sveglie, almeno uno dei loro arti resta addormentato.

- ● Acqua ✕
- ▲ Sole
- ■ Nei pressi di Porto Goa
- ◆ Riso al vapore, Fluofunghi
- ⊙ Attacco maximo, soffio caldo, sfere della magia et altre

Rinotrapano

I rinotrapani hanno sviluppato dei corni speciali che permettono loro di infilzare le prede nelle tane et di mangiarle intere.

- ● Acqua ✓ Tempesta ✕
- ▲ Stella
- ■ Grande Altopiano
- ◆ Riso al vapore, Fiori tagliavento
- ⊙ Stalagmani, colpo duro, hocus focus et altre

Dinoceronte

Quando s'infuriano, i dinoceronti ataccano i nemici cum le corna a forma di sega di cui sono dotati. Sono giustamente temuti nel mondo animale.

- ● Acqua ✓ Fuoco ✕
- ▲ Stella
- ■ Palude dei miasmi
- ◆ Gocce di stella, Cristalli di stella
- ⊙ Gocciasonno, malitosi, attacco nero et altre

Picchetto

I picchetti nascono dai cuori che sognano la libertà. Di norma dimorano nelle foreste più fitte, dove giocano o cacciano, a seconda dell'umore.

- **Affinità:** tempesta ✕
- **Segno più comune:** Stella
- **Habitat:** Boscoscuro
- **Lascia cadere:** carote croccanti, caffè freddo
- **Abilità:** colpo duro, colpo sabbioso, lanciafiamme

Alabardo

Queste creature attaccano i nemici cum le lance di cui sono dotate. Come la loro espressione vivace suggerisce, gli alabardi sono dei birbanti nati.

- Tempesta ✕
- Stella
- Fatua
- Carote croccanti, Dolci alla carota
- Agilità plus, soffio caldo, tocco della gorgone et altre

Lancillotto

Nonostante le loro lance siano oggetti meravigliosi, queste creature non hanno la benché minima idea del valore delle armi che impugnano.

- Tempesta ✕
- Luna
- Grande Altopiano
- Antisonno, Ossidiana
- Sfere della magia, multivento, tricolpo et altre

Lanciere furioso

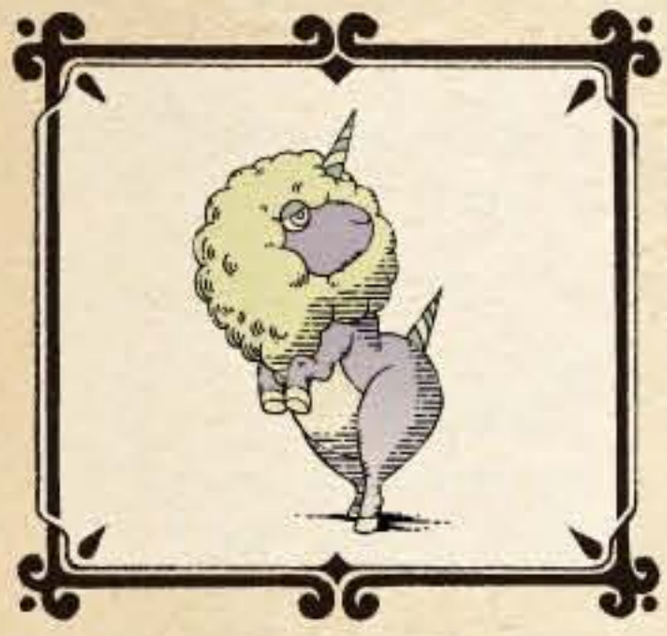
La "lancia" di cui sono dotati è in realtà è un pesce attaccato a un bastone. Nemmeno i Grandi Saggi sono riusciti a scoprire perché i lancieri furiosi abbiano scelto un'arma simile...

- Acqua ✓ Tempesta ✕
- Sole
- Isole d'Inverno
- Gocce di sole, Diamanferri
- Attacco plus, lame gelide, spanciata et altre

Kapruo

Quando i nevrotici kaprui credono che qualcuno possa disturbarli non trovano pace finché il soggetto in questione non è stato eliminato.

- **Affinità:** fuoco ✕
- **Segno più comune:** Luna
- **Habitat:** Grande Altopiano
- **Lascia cadere:** pagnotte, belfiori
- **Abilità:** colpo duro, lame velenose, spanciata



Monton

Le loro possenti zampe posteriori rendono i monton creature molto agili. Non mostrano alcuna pietà verso chi invade il loro territorio.

- **Fuoco** ✕
- **Luna**
- **Isole a sud delle Terre d'Estate**
- **Dolci Belfiori**
- **Furia demoniaca, agilità plus, attacco energetico et altre**

Pecoronf

Queste creature sono conosciute per il loro odore curiosamente dolce et per il tono di voce cantilenante che induce al sonno.

- **Fuoco** ✓ **Attacchi fisici** ✕
- **Sole**
- **Grande Altopiano**
- **Antimaledizione Fiori del belricordo**
- **Ninnananna, teleskopeos, malitosi et altre**

Danzariete

Agili et leggiadri, i danzarieti sono in grado di avvicinarsi ai nemici senza essere notati. Molti maghi sono rimasti incantati dalla grazia dei movimenti di queste creature.

- **Attacchi fisici** ✓ **Acqua** ✕
- **Sole**
- **Informazione non disponibile**
- **Informazione non disponibile**
- **Gocciasonno, ehilà, alba nera et altre**

Cinghio

Queste creature estremamente aggressive caricano i nemici non appena li vedono. Si cibano dei frutti caduti dagli alberi contro i quali si scagliano per procurarsi da mangiare.

- **Affinità:** fuoco ✕
- **Segno più comune:** Luna
- **Habitat:** Boscodorato
- **Lascia cadere:** carne tenera, caffè freddo
- **Abilità:** spanciata, rocciacolpo

Ringhio

Queste creature irrequiete caricano qualunque cosa non sia di loro gradimento, nel tentativo di levarsela di torno.

- Fuoco ✕
- Luna
- Pian Porcoferro
- Nertufi, Budini alla babana
- Spaccatimpani, soffio caldo et altri

Rindio

Gli irascibili rindi hanno un aspetto splendido et, per questo motivo, sono guardati cum magna invidia da molte creature.

- Acqua ✓ Fuoco ✕
- Sole
- Cabrera
- Antisonno, Scossanoci
- Sfere della magia, millebolle, gran masso et altre

Cinghioflamma

I cinghioflamma ardono costantemente di rabbia et soffiano fiamme dal naso quando la loro ira diventa incontenibile.

- Fuoco ✓ Acqua ✕
- Luna
- Informazione non disponibile
- Informazione non disponibile
- Termoraggio, hocus focus, attacco energetico et altri

Bestiae

Psicophante

Quando queste creature spruzzano acqua dalla proboscide vuol dire che sono molto nervose et stanno per caricare.

- ● Acqua ✓ Fuoco ✗
- ▲ Sole
- ■ Isola Ruina
- ◆ Ossitosti
  Dragopietre
- ⊙ Millebolle, ipnocanto, hydros et altre

Trionphante

Dopo essersi riempite di lividi caricando di continuo i nemici, queste creature hanno deciso di proteggere le zone più sensibili cum una robusta armatura.

- ● Fuoco ✓ Tempesta ✗
- ▲ Stella
- ■ Tavoliere del ciclope
- ◆ Latte gustoso
  Dolci alle rose
- ⊙ Spanciata, attacco plus, spaccatimpani et altre

Phantastique

Selvaggi et indisciplinati per natura, i phantastique hanno compreso il valore dell'educazione dopo aver subito ripetuti "incontri" cum una magna pietra.

- ● Acqua ✓ Attacchi fisici ✗
- ▲ Luna
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Informazione non disponibile
- ⊙ Venti danzanti, frangivento, idrocannone et altre

Phante corazzato

Queste belve che vivono nelle aree collinari sono note principalmente per la loro notevole stazza. Non pochi maghi hanno imparato a proprie spese che i phanti corazzati sono in grado di spruzzare acqua cum la loro proboscide.

- ● Affinità: acqua ✓ fuoco ✗
- ▲ Segno più comune: Sole
- ■ Habitat: Grande Altopiano
- ◆ Lascia cadere: pagnotte
  pelle conciata
- ⊙ Abilità: scagliaroccia, ehilà

Piratigre

La loro abitudine di allenarsi sulla spiaggia ha reso queste creature particolarmente adatte al combattimento nelle aree sabbiose et marine.

- ● Tempesta ✕
- ▲ Luna
- ■ Costa dei naufragi
- ◆ Yogurt
  Cristalli di pianeta
- ⊙ Colpo sabbioso, rocciacolpo, caduta massi et altre

Adamantigro

Gli adamantigri si allenano duramente per rendere i loro muscoli resistenti come l'acciaio. Queste creature non temono nemmeno i colpi più insidiosi.

- ● Tempesta ✕
- ▲ Luna
- ■ Isole d'Inverno
- ◆ Gocee di pianeta
  Criolapis
- ⊙ Spanciata, soffio gelido, sfere della magia et altre

Elegantigro

Fanatici dell'addestramento, gli elegantigri sono così veloci nell'attaccare che le loro vittime spesso non si rendono conto di cosa le abbia colpite.

- ● Tempesta ✕
- ▲ Luna
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Informazione non disponibile
- ⊙ Tricolpo, soffio infuocato hocus focus et altre

Tigrotto del deserto

I tigrotti del deserto hanno una vera ossessione per le arti marziali et dedicano la loro vita ad allenarsi. Gli esemplari più potenti sono in grado di frantumare enormi macigni cum un sol colpo.

- ● Affinità: tempesta ✕
- ▲ Segno più comune: Sole
- ■ Habitat: Deserto splendente
- ◆ Lascia cadere: gelato
  gelato salato
- ⊙ Abilità: attacco maximo, tirapietra, scagliaroccia

Bestiae

Lemurirsuto

Queste creature barbute sembrano tranquille et sottomesse, ma in realtà sono assai combattive, soprattutto se ci sono di mezzo delle babane.

- ● Nessuna
- ▲ Stella
- ■ Scalinata del genio
- ◆ Babane
  Cristalli di stella
- ⊙ Decaos, attacco minus, multivento et altre

Lemurcaos

Particolarmente appariscenti a causa delle loro sgargianti barbe gialle, i lemurcaos confondono i nemici muovendosi cum magna rapidità.

- ● Nessuna
- ▲ Luna
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Informazione non disponibile
- ⊙ Teleskopeos, elektrofulmine, ehi'là et altre

Lemurlante

I lemurlanti indossano nastri et fiori che donano loro l'aspetto di teneri animaletti. Sono famosi per la loro capacità di salvare i compagni anche nelle situazioni più difficili.

- ● Nessuna
- ▲ Luna
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Informazione non disponibile
- ⊙ Lux sacra, iperlumen, aurora rivitalizzante et altre

Cucciolemure

Queste piccole creature nutrono una magna passione per la danza. I loro movimenti aggraziati et la costante iperattività sono fonte d'incoraggiamento per i loro compagni.

- ● **Affinità:** nessuna
- ▲ **Segno più comune:** Stella
- ■ **Habitat:** isole a nord delle Terre d'Estate
- ◆ **Lascia cadere:** anticaos
  fluofunghi
- ⊙ **Abilità:** attacco plus, tirapietra, rotocolpo

Yeteenager

Queste creature dispettose lasciano che la neve si accumuli sulla propria testa, poi la raccolgono et la scagliano contro chiunque capiti loro a tiro.

- ● Acqua ✓ Fuoco ✕
- ▲ Sole
- ■ Isole d'Inverno
- ◆ Verduva
  Cristalli di sole
- ⊙ Palla di neve, scagliaroccia, attacco moviola et altre

Papà yeti

Si dice che queste temutissime creature siano originarie del Dedalo glaciale. Forti fisicamente, sono anche in grado di scatenare contro i nemici tormente devastanti.

- ● Acqua ✓ Fuoco ✕
- ▲ Stella
- ■ Dedalo glaciale
- ◆ Nevenelli
  Rugiada fatata
- ⊙ Tempo da lupi, attacco plus, soffio gelido

Mamma yeti

Le mamme yeti, che custodiscono i cuccioli nel marsupio di cui sono dotate, hanno un carattere solitamente calmo, ma diventano aggressive se temono che la loro prole sia in pericolo.

- ● Acqua ✓ Fuoco ✕
- ▲ Luna
- ■ Dedalo glaciale
- ◆ Ossitosti
  Dolci del vento
- ⊙ Spanciata, lux sacra, lame gelide et altre

Yeti

I fieri ruggiti di queste creature sono talmente forti da essere sentiti anche nelle aree tropicali, ben lontane dalle isole innevate dove vivono gli yeti.

- ● **Affinità:** acqua ✓ fuoco ✕
- ▲ **Segno più comune:** Luna
- ■ **Habitat:** Isole d'Inverno
- ◆ **Lascia cadere:** gocce di luna
  cristalli di luna
- ⊙ **Abilità:** spaccatimpani, difesa minus, rocciacolpo

Gladiatauro

Quest'imponente Guardiano dei boschi usa tutta la sua forza per punire chi osa lordare la foresta in cui dimora. Quando il Gladiatauro fa sentire il suo cupo ruggito, gli altri abitanti del Boscodorato accorrono per aiutarlo a respingere gli invasori.

- ● **Affinità:** tempesta ✕
- ▲ **Segno celeste:** sconosciuto
- ■ **Habitat:** Boscodorato
- ◆ **Lascia cadere:** spirito della radura
- ⊙ **Attacco speciale:** la belva attacca cum la spada. La lama percorre una traiettoria ad arco, et infligge magni danni a chiunque si trovi a tiro.

Aquaticas

Temibili creature che si annidano nell'oscurità degli abissi.

Gli aquaticas prosperano nei luoghi ricchi d'acqua et di umidità, come fiumi, laghi et anche paludi. Capaci di spostarsi rapidamente in acqua, sono avversari molto temibili per chiunque attraversi le aree in cui vivono. Fra tutte le prelibatezze, le creature appartenenti a questa classe hanno una predilezione particolare per le torte.

Belve leggendarie

3

Tentacoli degli abissi

Il mostro che appare ovunque ci sia un arcobaleno.

Anche i bambini di Porto Goa conoscono la storia del mostro marino luminoso. Si narra che, di notte, un arcobaleno appaia ai pescatori che si trovano in mare et, quando questi si avvicinano per capirne l'origine, le loro barche vengano afferrate da enormi tentacoli che le trascinano nell'abisso. Inoltre, chi riesce a sfuggire ai tentacoli viene comunque sopraffatto dalle luci abbaglianti che provengono dal fondo del mare. Purtroppo, l'assenza di sopravvissuti rende difficile verificare la veridicità della leggenda.

Ittiolumen

Queste creature cacciano in posti umidi et putridi, utilizzando la loro antenna simile a una lanterna per attirare le prede prima di inghiottirle vive.

- **Affinità:** acqua ✓ fuoco ✗
- **Segno più comune:** Sole
- **Habitat:** Gatmangiù
- **Lascia cadere:** cioccolato, tramezzini
- **Abilità:** fauci spettrali, splash

Faro degli abissi

Dopo aver attirato le prede cum la misteriosa luce emessa dalla loro antenna, queste creature oceaniche generano onde violente per stordirle.

- **Acqua** ✓ **Fuoco** ✗
- **Luna**
- **In mare, a nord di Autumnia**
- **Tramezzini, Coppe allo yogurt**
- **Millebolle, malitosi, hydros et altre**

Pescelampo

Nonostante queste creature usino una gemma come esca per attirare le prede, il loro aspetto terrificante spesso mette in fuga le potenziali vittime.

- **Acqua** ✓ **Fuoco** ✗
- **Luna**
- **Isole d'Inverno**
- **Antisonno, Cappuccini**
- **Gocciasonno, tormenta, difesa plus et altre**

Strobopesce

Queste particolari creature ipnotizzano la preda muovendo ritmicamente la sfera striata posta in cima alla loro antenna, et colpiscono la vittima azzannandola cum magna ferocia.

- **Acqua** ✓ **Fuoco** ✗
- **Luna**
- **Informazione non disponibile**
- **Informazione non disponibile**
- **Gelograndine, soffio gelido, esascudo et altre**

Toxirana

Le toxirane, a causa del loro incessante et entusiastico saltellare, paiono innocue et socievoli. Spesso, però, usano la lingua velenosa di cui sono dotate per colpire chi si ferma ad ammirare le loro acrobatiche evoluzioni.

- **Affinità:** acqua ✓ fuoco ✗
- **Segno più comune:** Luna
- **Habitat:** Gabmangiù
- **Lascia cadere:** gelati, tramezzini
- **Abilità:** aquabomba, mtocolpo, curalacrima

Gelorana

Questi anfibi sono stati spesso visti nuotare nelle acque dell'oceano al tramonto. Attaccano i nemici sputando contro di loro acqua gelata.

- **Acqua** ✓ **Fuoco** ✗
- **Luna**
- **In mare, a sud-est delle Terre d'Estate**
- **Sconcertrota, Caffè doppio**
- **Splash, malitosi, millebolle et altre**

Killerana

Queste creature anfibie possono sopravvivere anche dove l'acqua scarseggia. Si spostano di continuo per trovare occasioni sempre nuove per mettersi alla prova.

- **Nessuna**
- **Stella**
- **Isole d'Inverno**
- **Gocce di stella, Fiordighiaceio**
- **Attacco maximo, ehilà, spanciata et altre**

Battrax

Queste splendide creature nascono solo nelle aree di magna bellezza et ricche di corsi d'acqua. Quando attaccano, lo fanno cum ferocia inaudita.

- **Nessuna**
- **Stella**
- **Informazione non disponibile**
- **Informazione non disponibile**
- **Attacco plus, ninnananna, hydros et altre**

Aquaticas

Focalma

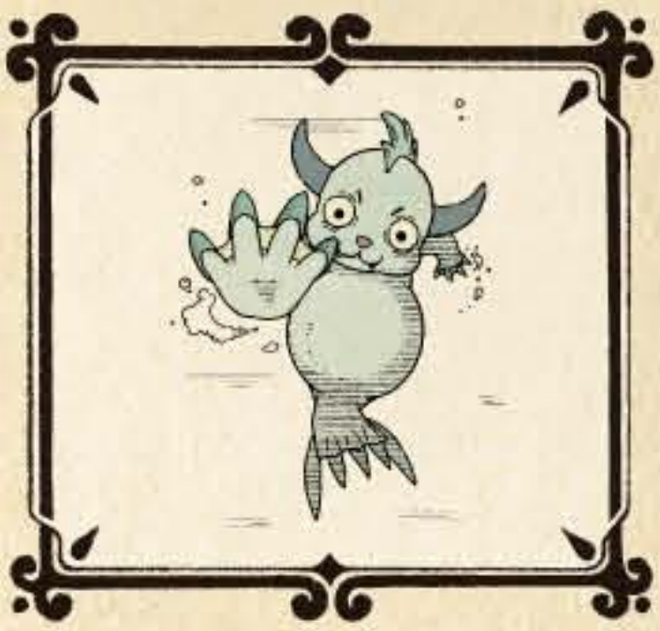
Le focalme vivono in comunità tranquille et pacifiche. La loro vita è così serena che tendono ad addormentarsi in qualunque momento della giornata.

- **Affinità:** acqua ✓ fuoco ✗
- **Segno più comune:** Sole gemello
- **Habitat:** in mare, a sud delle Terre d'Estate
- **Lascia cadere:** gocce di sole, idrosassi
- **Abilità:** splash, multivento, curalaerima

Sputafoca

Spesso avvistate mentre galleggiano immobili a pelo d'acqua, le sputafoche sembrano essere interessate esclusivamente a mangiare et a dormire.

- **Acqua** ✓ **Fuoco** ✗
- **Luna**
- **In mare, a nord di Autumnia**
- **Luceigamberi**
- **Caffè doppio**
- **Difesa minus, colpo sabbioso, millebolle et altre**



Focornuta

Queste voraci creature hanno sviluppato lunghi artigli che usano per aprire i gusci delle loro prede. Un'evoluzione necessaria, visto il loro appetito insaziabile.

- **Acqua** ✓ **Fuoco** ✗
- **Luna**
- **In mare, a nord delle Isole d'Inverno**
- **Sconcertrote**
- **Idrosassi**
- **Lame gelide, venti danzanti, attacco maximo et altre**

Focesoia

Le focesoie usano la loro coda a forma di forbice per tagliarsi quotidianamente i peli superflui. Attaccano cum onde dirompenti chiunque osi interrompere questo loro rituale.

- **Acqua** ✓ **Fuoco** ✗
- **Luna**
- **Informazione non disponibile**
- **Luccigamberi**
- **Rugiada fatata**
- **Hydros, soffio gelido, difesa plus et altre**

Mantella

Queste creature marine sono in grado di nuotare per lunghissimi tratti grazie alle grosse pinne di cui sono dotate. Nonostante sembrino docili, spesso saltano fuori dall'acqua et attaccano i visitatori nei quali si imbattono.

- **Affinità:** acqua ✓ fuoco ✗
- **Segno più comune:** Luna
- **Habitat:** in mare, a sud delle Terre d'Estate
- **Lascia cadere:** gocce di luna, caffè doppio
- **Abilità:** spanciata, splash, attacco minus

Mantastica

Famose per la loro pelle irta di aculei, queste creature infilzano i marinai che si sporgono fuori bordo.

- **Acqua** ✓ **Fuoco** ✗
- **Luna**
- **In mare, a nord delle Terre d'Estate**
- **Gocce di luna, Idrosassi**
- **Vento maligno, millebolle, ninnananna et altre**

Neramanta

Queste inquietanti creature marine rosse et nere attaccano i nemici usando come una frusta la lunga coda di cui sono dotate.

- **Oscurità** ✓
- **Sole**
- **In mare, a nord-ovest delle Terre d'Estate**
- **Gocce di stella, Cioccolato fatato**
- **Attacco nero, hocus focus, alba nera et altre**

Mantasmagorica

Le mantasmagoriche nuotano molto più velocemente di quanto le loro dimensioni farebbero pensare. Spesso queste creature riescono a colpire prima ancora che la preda si accorga della loro presenza.

- **Acqua** ✓ **Fuoco** ✗
- **Luna**
- **Informazione non disponibile**
- **Cappuccini, Gelocristalli**
- **Tormenta, attacco moviola, idrocannone et altre**

Aquaticas

Volt

Le due forcelle poste sulla testa di queste creature generano scosse elettriche, la cui intensità i volt si divertono a misurare utilizzando gli strumenti che portano sempre cum loro.

- ● Acqua ✓ Tempesta ✓
- ▲ Stella
- ■ In mare, a nord delle Isole d'Inverno
- ◆ Fishburger
  Cappuccini
- ⊙ Corto circuito, agilità plus, millebolle et altre

Megavolt

Queste creature generano una grande quantità di energia elettrica, ma non sono in grado di controllarne l'emissione, et non di rado fulminano sia i nemici sia i propri alleati.

- ● Acqua ✓ Tempesta ✓
- ▲ Stella
- ■ In mare, a nord-ovest delle Terre d'Estate
- ◆ Anticaos
  Scossanoci
- ⊙ Lamposfera, difesa plus, baraonda et altre

Gigavolt

I gigavolt caricano costantemente grandi batterie cum l'elettricità che essi generano. L'energia accumulata viene poi scaricata sui nemici in battaglia.

- ● Acqua ✓ Tempesta ✓
- ▲ Stella
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Gocce di stella
  Gemme della lamposfera
- ⊙ Ricarica, elektrofulmine, cupido et altre

Minivolt

Queste creature usano spirali elettrificate per sferrare devastanti attacchi energetici. A volte si lasciano prendere troppo la mano et si fulminano da sole...

- ● **Affinità:** acqua ✓ tempesta ✓
- ▲ **Segno più comune:** Stella
- ■ **Habitat:** in mare, a sud delle Terre d'Estate
- ◆ **Lascia cadere:** luccigamberi variegati al rubino
- ⊙ **Abilità:** plasmasfera, difesa minus, elettroscintilla

Polimedusa

Le carni trasparenti et gelatinose di quest'enorme creatura marina rivelano un'ipnotica varietà di interiora luminose. I nemici che entrano nel territorio della Polimedusa vengono attratti dalla sua bellezza, ma si trovano avvolti dai suoi tentacoli che li trascinano verso la bocea spalancata del mostro.

- **Affinità:** acqua ✓ fuoco ✗
- **Segno celeste:** sconosciuto
- **Habitat:** sconosciuto
- **Lascia cadere:** spirito della tempesta
- **Attacco speciale:** la belva accumula un'enorme carica elettrica che poi usa per attaccare il nemico, il quale è colto da incontrollabili convulsioni.

Aves

Belve alate che volano nel vento.

Quasi tutti gli aves usano le ali per solcare i cieli et piombare in picchiata sulle ignare vittime, che poi attaccano cum i loro becchi acuminati. Gli aves mangiano praticamente ogni cosa capiti loro a tiro, ma è risaputo che hanno una predilezione per il gelato.

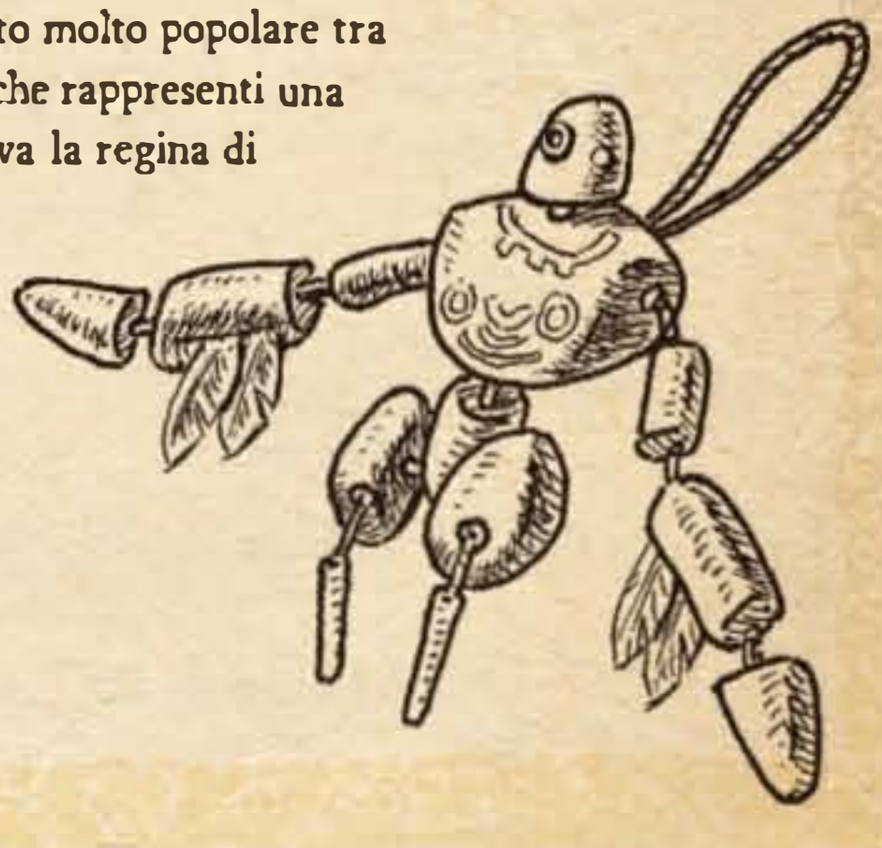
Belve leggendarie

4

Il padrone del cielo

Un amuleto indossato da coloro che cavalcano gli spazzanuvole.

L'immagine a destra raffigura un amuleto molto popolare tra chi cavalca gli spazzanuvole. Si ritiene che rappresenti una creatura leggendaria che un tempo serviva la regina di Xanadu et che porti fortuna a coloro che volano.



Alartiglio

Queste creature alate sono veloci quanto il vento et hanno artigli affilati come lame.

- Nessuna
- Sole
- Informazione non disponibile
- Antiscordamagia
  Piumalama
- Attacco maximo, colpo duro, colpo sabbioso et altre

Alardente

Le alardenti fanno piovere fuoco sui loro nemici. Nell'antichità si credeva erroneamente che le alardenti fossero parenti della leggendaria fenice.

- Fuoco ✓ Acqua ✗
- Sole
- Tavoliere del ciclope
- Ovotondi
  Variegati al rubino
- Fuociclone, agilità plus, tocco della gorgone et altre

Scossaquila

Queste belve volanti piombano sulle loro prede cum velocità fulminea et le friggono all'istante mediante devastanti scariche elettriche.

- Nessuna
- Stella
- Cabrera
- Piumalame
  Cristalli di stella
- Lamposfera, lampo dell'oscurità, venti danzanti et altre

Alettos

Queste creature volano sbattendo le loro grandi ali. Rapide et dotate di vista molto acuta, una volta individuata una preda difficilmente se la lasciano scappare. Gli alettos passano tutta la loro vita in aria.

- Affinità: nessuna
- Segno più comune: Luna
- Habitat: Grande Altopiano
- Lascia cadere: ovotondi
  belfiori
- Abilità: multivento, lame velenose, teleskopeos

Lamacresta

Facilmente identificabili dalle loro magnifiche creste, queste creature si fanno spesso sentire all'alba, quando cantano tutte insieme. Per questo motivo è stato dato loro il soprannome di "sveglie del deserto".

- **Affinità:** tempesta ✕
- **Segno più comune:** Stella
- **Habitat:** Deserto splendente
- **Lascia cadere:** antiveleno, piume di fenice
- **Abilità:** esplocolpo, multivento, teleskopeos

Crestadura

Una volta che queste creature hanno individuato la loro preda, la inseguono finché non crolla esausta. Sono dotate di una cresta affilata che usano come arma in battaglia.

- **Tempesta** ✕
- **Sole**
- **Fatua**
- **Pietrefuoco**
- **Coppe dei fiori**
- **Difesa minus, colpo sabbioso, frangivento et altre**

Gallo combattente

Il duro allenamento al quale si sottopongono in un eremo di montagna rende i galli combattenti più veloci delle crestedure, alle quali somigliano molto.

- **Tempesta** ✓ **Acqua** ✕
- **Sole**
- **Cabrera**
- **Piumalame**
- **Cappuccini**
- **Tricolpo, attacco minus, pyrofendente et altre**

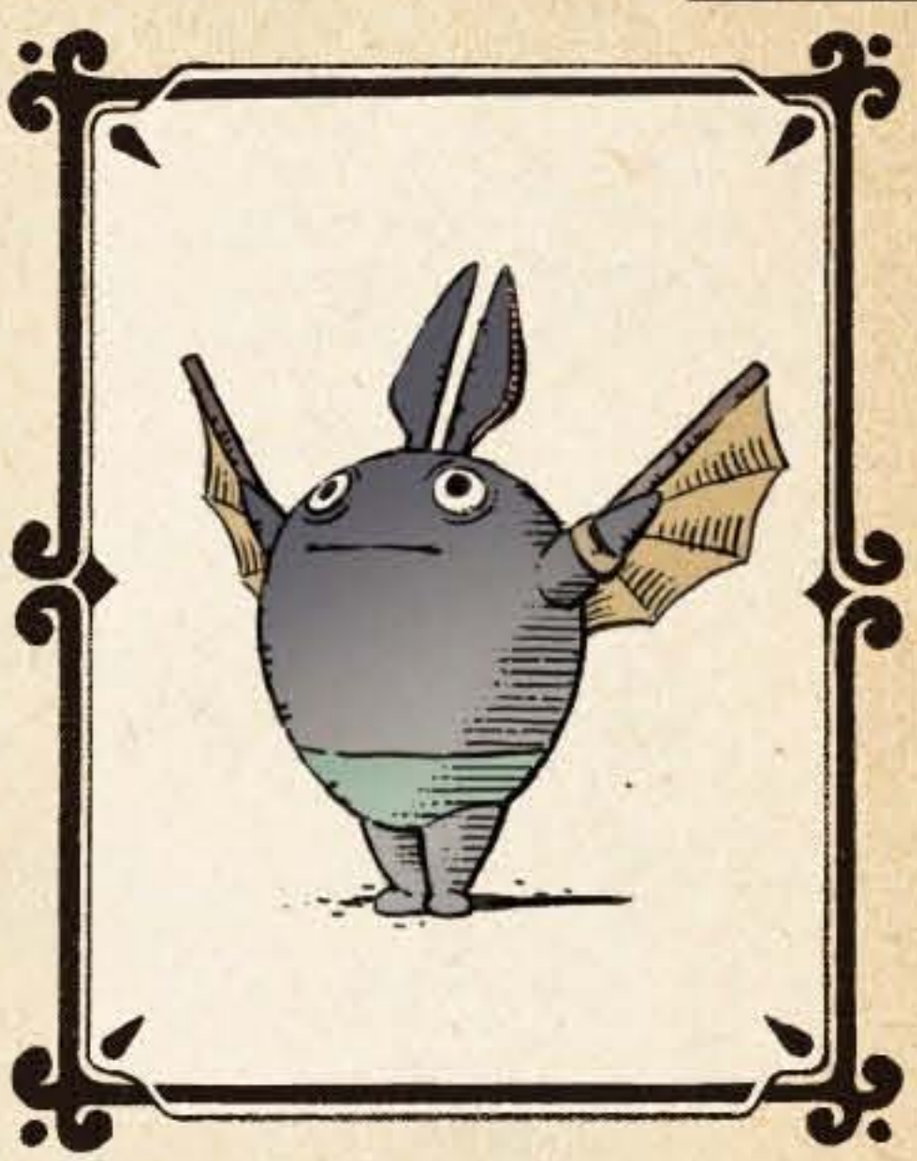
Cresta delle nevi

Queste creature sono in grado di usare le loro creste gelide per scatenare tempeste di neve dal nulla, causando magni danni ai nemici.

- **Acqua** ✓ **Fuoco** ✕
- **Luna**
- **Informazione non disponibile**
- **Uvamara**
- **Budini alla frutta**
- **Palla di neve, agilità plus, splash et altre**

Nottolo

Nonostante queste creature tendano a non uscire dalle oscure caverne dove vivono, non esitano a volare in aiuto dei loro compagni, ovunque essi siano, quando sentono che questi sono in difficoltà.



- Affinità: tempesta ✓
- Segno più comune: Sole
- Habitat: nei pressi di Porto Goa
- Lascia cadere: anticecità
  gocce di sole
- Abilità: perfido abbraccio, vendetta, moscacieca

Trottolo

I trottoli volano sempre in aiuto dei compagni in difficoltà. In battaglia, spesso sbattono le ali per scatenare potenti venti cum i quali mettono in fuga i nemici.

- Tempesta ✓
- Stella
- Fatua
- Gocce di stella
  Cioccolato al latte
- Roeciacolpo, difesa minus, multivento et altre

Nosferottolo

Molti ritengono erroneamente che i nosferottoli siano egoisti perché tendono a fare sempre di testa loro, ma in realtà sono buoni et generosi.

- Oscurità ✓ Luce ✗
- Stella
- Palude dei miasmi
- Criolapis
  Rugiada fatata
- Corto circuito, succhiavita, attacco moviola et altre

Supernottolo

I supernottoli volano in soccorso di chiunque gridi aiuto. La loro attitudine a difendere i deboli et a combattere il male li rende veri paladini della giustizia.

- Luce ✓ Oscurità ✗
- Stella
- Informazione non disponibile
- Informazione non disponibile
- Lampo d'attacco, lampo dell'oscurità, colpo eolico et altre

Aves

Fingisonno

Quando sono allineate correttamente, le piume di queste bizzarre creature formano un volto. I fingisonno aspettano le prede sugli alberi et poi le attaccano usando le ali per gettare loro sabbia negli occhi.

- **Affinità:** tempesta ✓
- **Segno più comune:** Stella
- **Habitat:** Grande Altopiano
- **Lascia cadere:** antiveleno, erbaviva
- **Abilità:** gocciasonno, attacco minus

Fingisveglio

Siccome l'espressione sul volto formato dalle ali di queste creature cambia a seconda della disposizione delle piume, alcuni esemplari hanno un aspetto alquanto inquietante.

- **Tempesta** ✓
- Stella
- Isole a sud delle Terre d'Estate
- Caffè freddi, Fiori del belricordo
- Colpo sabbioso, elettroscintilla, frangivento et altre

Fingirabbia

Queste creature generano fiamme ardenti sbattendo le loro grandi ali rosse. Quando sono infuriati, i fingirabbia corrono più velocemente di quanto volino.

- **Fuoco** ✓ **Acqua** ✗
- Sole
- Costa dei naufragi
- Antisonno, Sofficioni
- Fuociclone, ehilà, hocus focus et altre

Frignello

I frignelli sono molto sensibili et scoppiano a piangere alla minima provocazione. Questo, però, non li rende avversari poco insidiosi: il loro pianto, infatti, è sovente accompagnato da violente tempeste.

- **Acqua** ✓ **Fuoco** ✗
- Luna
- Isole d'Inverno
- Anticeciità, Scossanoci
- Venti danzanti, hydros, attacco moviola et altre

Elettroquaglia

Un'unica piuma ornamentale adorna il capo di queste strane creature. Anche se non amano combattere, quando sono arrabbiate possono emettere potenti scariche elettriche.

- Affinità: acqua ✓
- Segno più comune: Luna
- Habitat: sconosciuto
- Lascia cadere: yogurt, gelati cremosi
- Abilità: curalacrima, elettroscintilla, decaos et altre

Fluopollo

Queste creature premurose si occupano spesso di curare le ferite dei loro compagni.

- Acqua ✓
- Sole
- In mare, a nord delle Isole d'Inverno
- Nevenelli, Criolapis
- Elettroscintilla, bagliore vitale, millebolle et altre

Elettrogallo

Le folte sopracciglia et il pizzetto che hanno sul volto fanno sembrare gli elettrogalli simili a maghi, soprattutto quando attaccano i nemici cum i lampi che scagliano dalla punta del loro bastone.

- Luce ✓ Fuoco ✗
- Sole
- Informazione non disponibile
- Informazione non disponibile
- Luce sacra, corto circuito, splendi e vai et altre

Turbotacchino

Queste placide creature dal buffo incedere sono in realtà temibili combattenti in grado di scagliare potenti lampi contro i nemici.

- Tempesta ✓ Acqua ✗
- Stella
- Informazione non disponibile
- Informazione non disponibile
- Elektrofulmine, aquabomba, hydros et altre

Aves

Combattortora

L'aspetto eroico di queste creature infonde coraggio in coloro che combattono al loro fianco. Indossano l'elmo per non mostrare i loro occhi, che la smania di combattere ha reso rossi come braci.

- Nessuna
- Stella
- Informazione non disponibile
- Informazione non disponibile
- Bagliore vitale, plasmasfera teleskopeos et altre

Piccione corazzato

Queste creature vanitose mirano a diventare leggendari eroi et spesso si lanciano a capofitto in battaglia, mettendo a rischio la propria vita per salvare i loro compagni.

- Luce ✓
- Stella
- Informazione non disponibile
- Informazione non disponibile
- Sfere della magia, iperlumen, lama di luce et altre

Samurapace

I samurapaci sono creature leali, calme et razionali. Si allenano rigorosamente ogni giorno, et portano magno rispetto anche ai nemici più perfidi et scorretti.

- Nessuna
- Stella
- Informazione non disponibile
- Informazione non disponibile
- Attacco plus, tricolpo, elektrofulmine et altre

Attaccolomba

Queste creature si imbarazzano facilmente et arrossiscono quando qualcuno le guarda. Nascondono la loro vergogna sotto un robusto elmo che copre tutta la testa et il volto.

- Affinità: nessuna
- Segno più comune: Stella
- Habitat: sconosciuto
- Lascia cadere: informazione non disponibile
- Abilità: ehilà, colpo sabbioso, multivento

Gufarian

Non di rado i bambini credono che i gufarian siano simboli di pace, perché pensano che il volto di queste creature abbia la forma di un cuore.

- Tempesta ✓
- Luna
- Isole a sud delle Terre d'Estate
- Gelati Cheeseburger
- Lamposfera, splendi e vai, venti danzanti et altre

Elegufo

Sempre vestiti di tutto punto, cum cappello et occhiali, gli elegufi hanno un'indole cavalleresca che impedisce loro di restare inattivi quando c'è una damigella in pericolo.

- Tempesta ✓ Oscurità ✓
- Luna
- Informazione non disponibile
- Informazione non disponibile
- Ninnananna, energia verde, vento maligno et altre

Gufantasy

Le piume che queste creature hanno sul torace sembrano raffigurare un grosso volto. A vederle di notte, c'è da restare pietrificati per lo spavento.

- Tempest a ✓ Luce ✓
- Luna
- Informazione non disponibile
- Informazione non disponibile
- Colpo eolico, attacco moviola, bagliore vitale et altre

Bonigufo

Queste creature notturne trascorrono le giornate a dormire. Si dice che i loro occhi sottili possano vedere la verità in ogni cosa, anche quando sono chiusi.

- **Affinità:** tempesta ✓
- **Segno più comune:** Luna
- **Habitat:** nei pressi di Porto Goa
- **Lascia cadere:** antisonno, crème caramel
- **Abilità:** lux sacra, lampo dell'oscurità, multivento

Gli Incubi

Il sogno peggiore che possiate mai fare...

Come accennato nella descrizione del portacuore, i cuorinfranti sono persone che hanno perso le virtù che componevano i loro cuori. Molti cuorifranti tornano alla normalità quando rientrano in possesso della virtù persa o rubata, ma alcuni di essi vengono posseduti dagli Incubi. Nel secondo caso, la situazione è assai più difficile da risolvere.

Gli Incubi sono misteriose presenze composte dal male nella sua forma più pura. Si infilano nelle crepe che si formano nei cuori privati delle virtù, minandone ulteriormente l'equilibrio. Chi è posseduto da un Incubo perde la sua vera personalità et diventa un individuo totalmente diverso. Dato che gli Incubi non alterano l'aspetto delle persone, amici et familiari di solito non si accorgono che la vittima è posseduta.

Per far ritornare in sé le vittime della possessione bisogna innanzitutto scacciare l'Incubo. Solo dopo averlo fatto si potrà ripristinare la virtù che manca ai loro cuori.

Ogni creatura ha un punto debole

La conoscenza è potere

Ciascuna creatura ha punti di forza et di debolezza, proprio come ogni mago. A differenza dei maghi, però, tali caratteristiche sono in gran parte determinate dalla classe et dalla specie delle creature. Per esempio, i maghi hanno osservato le reazioni degli alk alle tossine naturali et artificiali, et hanno scoperto che quelle creature sono molto vulnerabili al veleno.

Gli automas, invece, ben sopportano i veleni, ma soffrono gli attacchi elettrici, che aggrediscono i loro meccanismi interni impedendone il corretto funzionamento.

Le reazioni agli elementi possono variare notevolmente tra creature della stessa classe et persino tra specie morfologicamente simili. Ciò è dovuto al fatto che, durante la metamorfosi, alcune creature sacrificano spontaneamente la loro affinità cum un elemento per aumentare la compatibilità cum un altro. Basta confrontare un orcofuoco cum un hzorco per comprendere le conseguenze di tale scelta.

Siccome le caratteristiche dei diversi mostri possono essere estremamente varie, non è facile ricordare i punti di forza et di debolezza di tutte le creature. Tuttavia, l'Abbecedabra può aiutarvi a tenerli nella giusta considerazione, fornendovi così un prezioso aiuto nella pianificazione delle strategie di combattimento. Questo volume contiene molte informazioni sulle caratteristiche principali di numerosissime belve, quindi assicuratevi di consultarlo prima di combattere, perché conoscere i vostri nemici potrebbe salvarvi la vita in battaglia.

Sappiate che nessun attacco, incantesimo o strategia si rivelerà parimenti efficace contro ogni nemico. La strada del mago non prevede scorciatoie: solo cum lo studio et la pratica si puote sperare di diventare un vero saggio.

Minimae

Le belve di piccole dimensioni raramente sono innocue come sembrano...

Le minimae sono creature di piccole dimensioni, il cui aspetto innocuo ha segnato la fine di molti ingenui viandanti. Le minimae sono ghiotte di dolci appena sformati, et non ne rifiutano mai uno.

Belve leggendarie

5

Re Sorcho

Il re topo che respinse i gatti.

Non esiste in natura rivalità più grande di quella tra topi et gatti. Anche se i gatti sono avvantaggiati perché più grandi et più forti, un re del popolo dei topi riuscì a sconfiggere i rivali felini usando la velocità et l'ingegno. La sua tecnica preferita era la "pesca al gatto", che consisteva nell'agitare la coda fuori dalla tana per attirare l'attenzione di un gatto, per poi ritirarla quando il rivale si lanciava verso il buco per afferrarla. Il gatto batteva cum forza il capo contro la parete, perché non riusciva a passare attraverso il piccolo pertugio, perdendo i sensi et restando alla mercé del roditore.

Caosflora

Queste creature sono molto difficili da incontrare perchévivono solitarie come eremiti nelle regioni costiere. Ben nota è la loro capacità di mandare i nemici in confusione.

- ● Acqua ✕
- ▲ Sole
- ■ Costa dei naufragi
- ◆ Antisonno
  Dolci alla carota
- ⊙ Teleskopeos, multivento, frangivento et altre

Florrenda

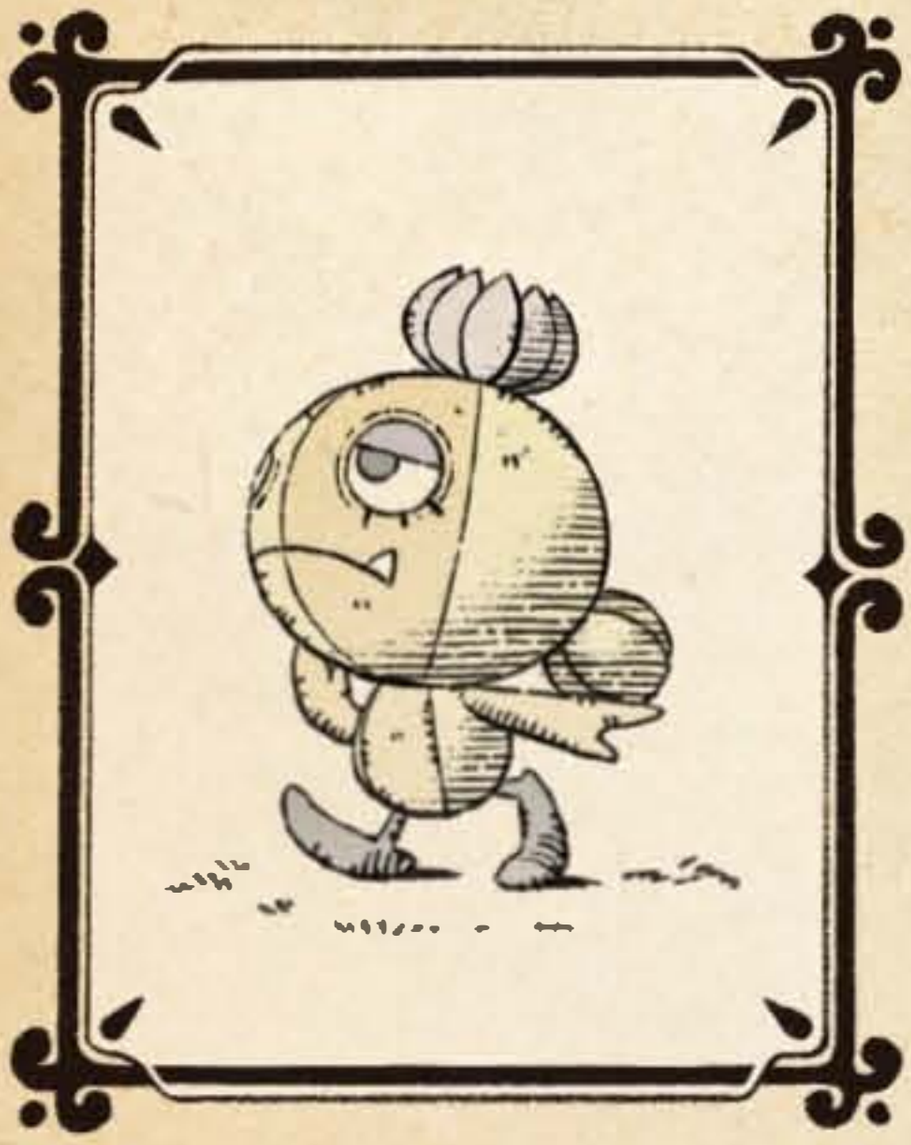
Queste infide creature si dilettano ad attaccare chiunque si avvicini a loro. Le foglie che hanno sulla testa sono affilate come lame et contengono una potente tossina.

- ● Acqua ✕
- ▲ Stella
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Gocce di stella
  Coppe della salute
- ⊙ Lame velenose, moscacieca, fauci spettrali et altre

Florripilante

Queste creature colorate hanno un'indole tranquilla et gioiosa ma, quando si infuriano, non esitano nemmeno un istante a usare i loro artigli acuminati.

- ● Acqua ✕
- ▲ Stella
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Informazione non disponibile
- ⊙ Tricolpo, soffio di pietra, bomba fumogena et altre

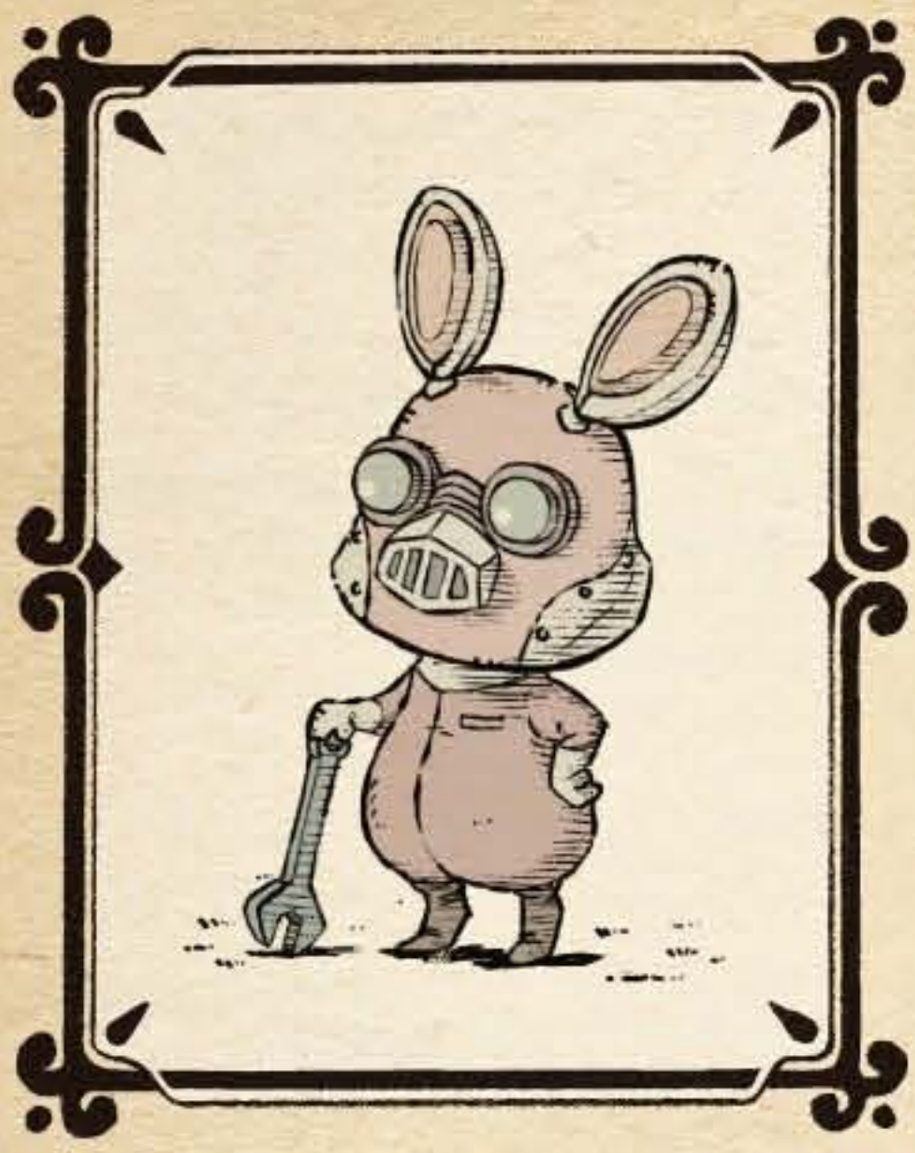


Florrida

Si dice che queste creature nate dai cuori delle piante baciate dal sole posseggano la straordinaria capacità di addormentare i loro nemici.

- ● **Affinità:** acqua ✕
- ▲ **Segno più comune:** Sole gemello
- ■ **Habitat:** Deserto splendente
- ◆ **Lascia cadere:** anticaos
  torte alla crema di carota
- ⊙ **Abilità:** gocciasonno, colpo sabbioso, plasmasfera

Minimae



Roboniglio

Curiosamente, queste creature usano attrezzatura da idraulici come armi. I robonigli sono soliti lanciare i loro arnesi contro chiunque li irriti.

- **Affinità:** tempesta ✕
- **Segno più comune:** Sole
- **Habitat:** Gatmangiù
- **Lascia cadere:** antiveleno, caffè freddi
- **Abilità:** lama di luce, lame velenose, lampo dell'oscurità et altre

Casconiglio

I casconigli hanno sempre cum sé una chiave inglese. Non se ne separano mai, nemmeno quando vanno a dormire.

- Tempesta ✕
- Sole
- Pian Porcoferro
- Gocce di sole
  Sofficioni
- Colpo duro, lanciafiamme, malitosi et altre

Lepre dal martello

Questi inquietanti esseri sono sempre pronti a prendere a martellate qualsiasi oggetto o creatura che non vada loro a genio.

- Tempesta ✕
- Sole
- Costa dei naufragi
- Anticecità
  Gemme della moscacieca
- Moscacieca, decaos, stalagmani et altre

Psychoniglio

L'aspetto terrificante degli psychonigli cela la tristezza et la solitudine che attanagliano queste creature. Si dice che passino le loro giornate in cerca di un amico.

- Tempesta ✕
- Luna
- Cabrera
- Diamanferri
  Florfoschi
- Tricolpo, splash, agilità plus et altre

Lanceo

Armate di scudo et lancia, queste creature attaccano chiunque osi avvicinarsi alla loro tana nella foresta. La loro corta lancia è dotata di una punta molto acuminata che va evitata a ogni costo.

- Affinità: tempesta ✕
- Segno più comune: Sole
- Habitat: Boscodorato
- Lascia cadere: torte, tramezzini
- Abilità: colpo duro, colpo sabbioso, lama di luce

Lanceo fumante

I lancei fumanti si vantano di conoscere la foresta come le loro tasche, ma si perdono non appena ne escono.

- Tempesta ✕
- Sole
- Fatua
- Gocce di pianeta, Ossitosti
- Bomba fumogena, difesa minus, tocco della gorgone et altre

Fogliolanceo

Queste creature attirano i viaggiatori persi nel fitto della foresta. Di recente si è scoperto che sono disposti a tutto pur di proteggere la foglia che hanno sulla testa.

- Nessuna
- Sole
- Grande Altopiano
- Antiveleno, Cheeseburger
- Spanciata, multivento, colpo eolico et altre

Lanceo bilama

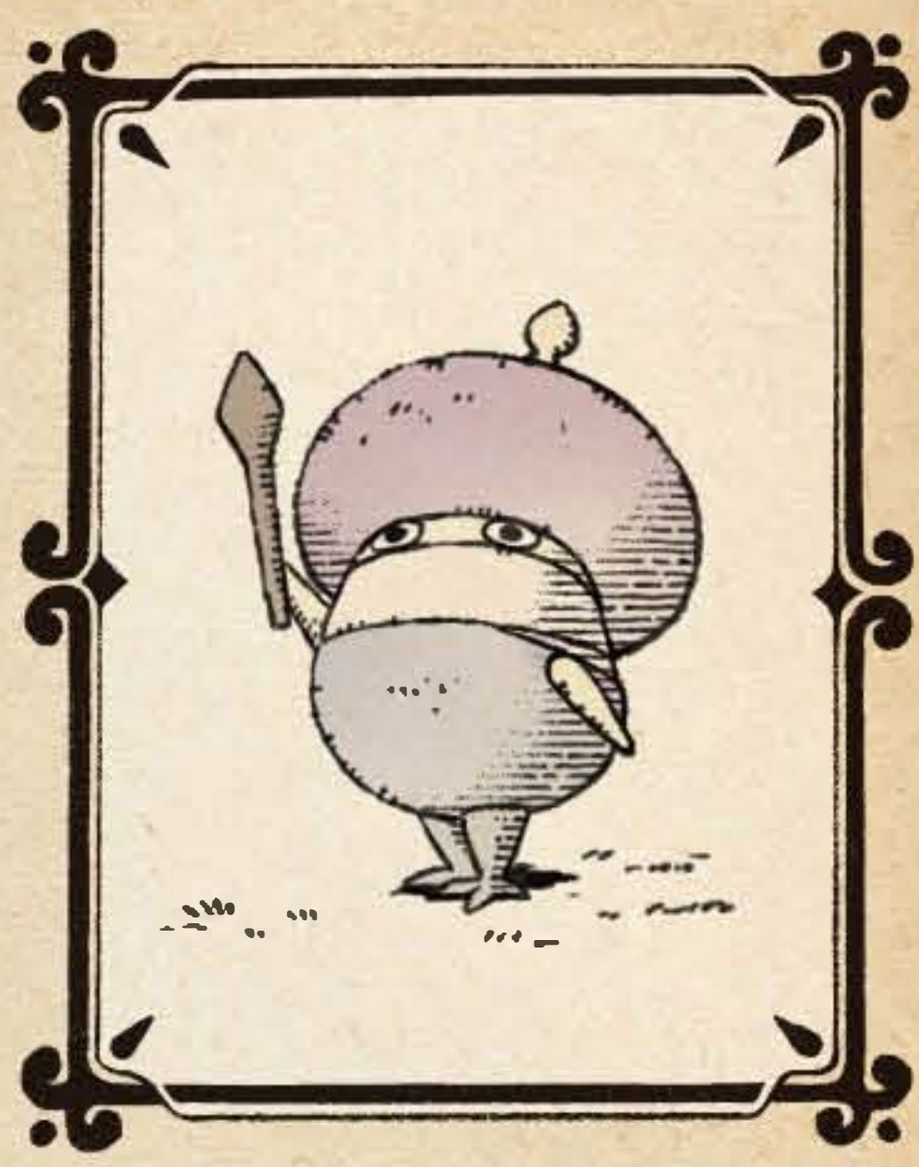
Anche se queste creature amano cibarsi di pesce, si ritiene che quello che portano cum sé sia un amico, non uno spuntino.

- Acqua ✓ Tempesta ✕
- Sole
- Isole nei pressi di Autumnia
- Antiscordamagia, Biglie di giada
- Millebolle, respiro soporifero, lux sacra et altre

Minimae

Turbandito

Queste strambe creature, che si dice siano nate dalle bacchette dei maghi periti nel deserto, scagliano palle di fuoco contro i nemici senza dar loro il benché minimo preavviso.



- **Affinità:** fuoco ✓ acqua ✗
- **Segno più comune:** Sole
- **Habitat:** Deserto splendente
- **Lascia cadere:** latte gustoso, tramezzini
- **Abilità:** lanciafiamme, splendi e vai, elettroscintilla

Turbardente

Queste creature vivono sugli altipiani ventosi, lontano dagli insediamenti umani, et usano una sciarpa per nascondere il volto et celare i pensieri.

- **Fuoco** ✓ **Acqua** ✗
- **Sole**
- **Scalinata del genio**
- **Caffè freddi, Florvenenum**
- **Soffio caldo, plasmasfera multivento et altre**

Conturbante

Questi abitanti della Costa dei naufragi sono in grado di controllare le fiamme cum magna grazia.

- **Fuoco** ✓ **Acqua** ✗
- **Sole**
- **Costa dei naufragi**
- **Gocce di pianeta, Coppe del fungo**
- **Muro di fiamme, colpo eolico, hocus focus et altre**

Turbangelido

I turbangelidi vivono all'interno di grotte ghiacciate, et possono scatenare bufere di neve cum le quali seppelliscono i viandanti che hanno la sventura di imbattersi in queste creature.

- **Acqua** ✓ **Fuoco** ✗
- **Stella**
- **Dedalo glaciale**
- **Campanellone, Cristalli di stella**
- **Tormenta, esascudo, idrobarriera et altre**

Ramopollo

Queste creature sono fondamentalmente pigre. Nemmeno le loro episodiche scariche d'energia durano a lungo...

- **Affinità:** tempesta ✕
- **Segno più comune:** Luna
- **Habitat:** sconosciuto
- **Lascia cadere:** informazione non disponibile
- **Abilità:** attacco maximo, splendi e vai, teleskopeos

Bastopollo

I bastopolli adorano colpire gli sconosciuti cum le loro mazze. Nonostante abbiano questa abitudine violenta, si irritano se qualcuno si rifiuta di fare amicizia cum loro.

- **Tempesta** ✕
- **Luna**
- **Informazione non disponibile**
- **Informazione non disponibile**
- **Rocciacolpo, elettroscintilla, lamposfera et altre**

Multipiume

Queste creature, nel corso della loro esistenza, raggiungono un livello d'illuminazione tale da essere in grado di diventare molto più forti quando è necessario.

- **Luce** ✓ **Tempesta** ✕
- **Sole**
- **Informazione non disponibile**
- **Informazione non disponibile**
- **Lampo d'attacco, multivento, colpo eolico et altre**

Pulcinfido

Questi esseri malvagi sono esperti nelle arti più oscure. Nessun mago assennato si fiderebbe mai di un pulcinfido, perché da esso non c'è da aspettarsi altro che inganni et slealtà.

- **Oscurità** ✓ **Tempesta** ✕
- **Sole**
- **Informazione non disponibile**
- **Informazione non disponibile**
- **Attacco nero, vendetta, sfere della magia et altre**

Minimae

Vincendio

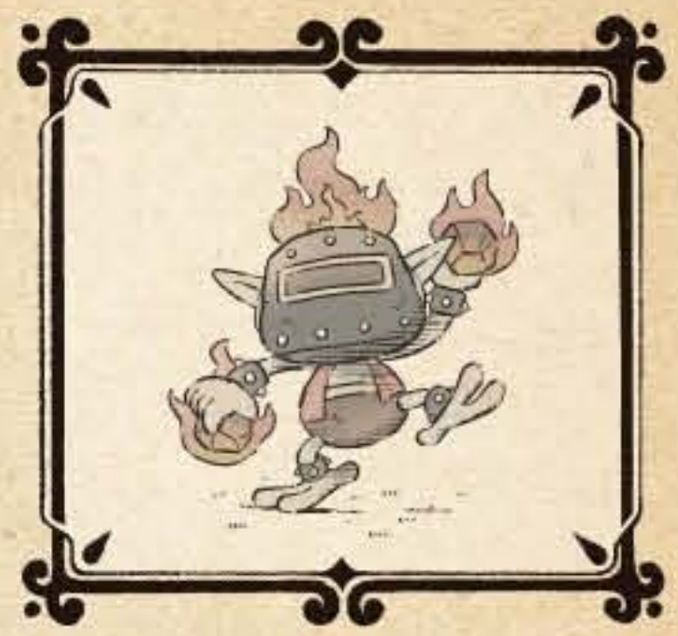
Il Monte Fornace è infestato da queste pericolose creature, terribilmente affezionate alle pietre infuocate che si ostinano a portare ovunque vadano.

- ● Fuoco ✓ Acqua ✕
- ▲ Stella
- ■ Monte Fornace
- ◆ Pagnotte
  Gocce di stella
- ⊙ Soffio caldo, decaos, muro di fiamme et altre

Torcino

I torcini hanno un'espressione ghignante et inquietante. Più sono arrabbiati, più il fuoco che avvolge la loro testa arde cum veemenza.

- ● Fuoco ✓ Acqua ✕
- ▲ Stella
- ■ Nei pressi della Palude dei miasmi
- ◆ Cheeseburger
  Biglie di giada
- ⊙ Fuociclone, caduta massi, hocus focus et altre



Efestus

Le maschere degli efestus permettono a chi le indossa di sopportare le fiamme più ardenti et di nascondere la propria identità.

- ● Fuoco ✓ Acqua ✕
- ▲ Stella
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Informazione non disponibile
- ⊙ Termoraggio, spanciata, lampo d'attacco et altre

Phalò

I phalò, piccole creature dispettose che risiedono alle pendici del Monte Fornace, adorano giocare cum il fuoco, nonostante le proteste dei loro vicini di casa...

- ● **Affinità:** fuoco ✓ acqua ✕
- ▲ **Segno più comune:** Stella
- ■ **Habitat:** nei pressi del Monte Fornace
- ◆ **Lascia cadere:** antimaledizione
  pietrefuoco
- ⊙ **Abilità:** lanciafiamme, tirapietra, esplocolpo

Giroclavio

I giroclavi sono creature incredibilmente vanitose che sono solite pettinarsi la barba usando i denti delle loro chiavi.

- ● Tempesta ✓ Acqua ✗
- ▲ Luna
- ■ Nonritorno
- ◆ Anticaos
  Rugiada degli spiriti
- ⊙ Attacco minus, alba nera, muro di fiamme

Mastroclavio

Queste creature nutrono una smisurata passione per le chiavi et trascorrono l'intera esistenza cercandone di nuove per aggiungerle alla loro collezione.

- ● Tempesta ✓
- ▲ Luna
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Informazione non disponibile
- ⊙ Millebolle, aurora rivitalizzante, gelograndine et altre

Pyroclavio

I pyroclavi accumulano ingenti fortune che custodiscono in luoghi protetti, ma spesso dimenticano quali chiavi servano per accedere ai loro nascondigli.

- ● Fuoco ✓ Acqua ✗
- ▲ Luna
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Informazione non disponibile
- ⊙ Pyrofendente, lampo dell'oscurità, cyclos et altre

Clavio

Queste creature nascono dalle chiavi delle case che custodiscono ricordi preziosi. L'apparizione di un clavio in un'abitazione è considerata un ottimo auspicio.

- ● **Affinità:** tempesta ✓ acqua ✗
- ▲ **Segno più comune:** Luna
- ■ **Habitat:** sconosciuto
- ◆ **Lascia cadere:** tramezzini
  sofficioni
- ⊙ **Abilità:** attacco plus, moscacieca, vendetta

Minimae

Sputerribile

Guardare negli occhi una di queste belve significa farsi sputare addosso una pietra. A meno che la roccia non vada di traverso allo sputerribile...

- ● Fuoco ✓ Acqua ✗
- ▲ Sole
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Antiveleno
  Gemme del muro di fiamme
- ⊙ Colpo sabbioso, rotocolpo, muro di fiamme et altre

Sputarmato

Queste creature hanno l'hobby di collezionare armi bianche, che lucidano et puliscono ogni giorno.

- ● Fuoco ✓
- ▲ Sole
- ■ Isole nei pressi di Autumnia
- ◆ Anticecità
  Diamanferri
- ⊙ Millebolle, agilità plus, hydros et altre

Sputarbusto

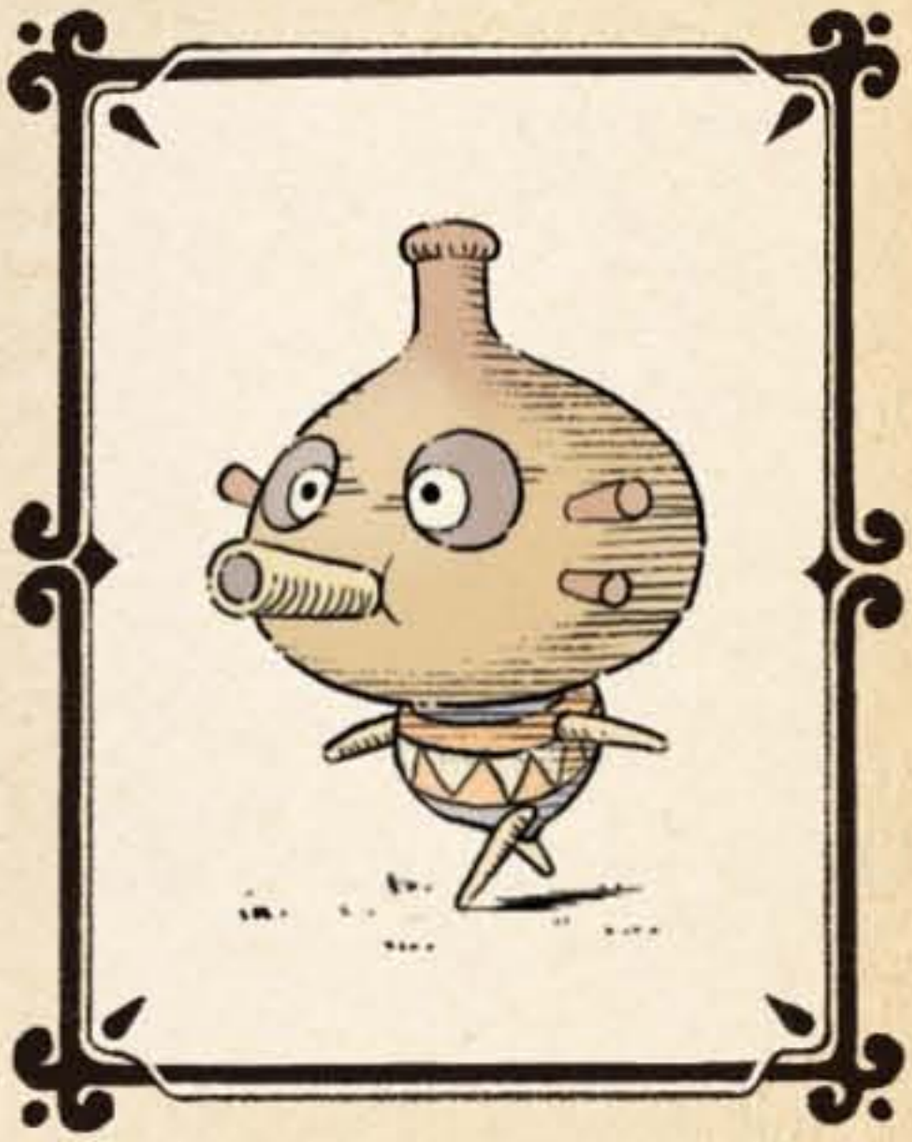
Queste creature usano la cerbottana cum magna maestria et sono solite intingere in un siero paralizzante i dardi che scagliano in battaglia.

- ● Fuoco ✓ Acqua ✗
- ▲ Sole
- ■ Tavoliere del ciclope
- ◆ Carote croccanti
  Rugiada fatata
- ⊙ Malitosi, corto circuito, bomba fumogena et altre

Gettasemi

Queste creature scontrose portano sempre cum sé una scorta di semi da sputare contro coloro per cui provano antipatia.

- ● Affinità: fuoco ✓ acqua ✗
- ▲ Segno più comune: Sole
- ■ Habitat: Boscoscuro
- ◆ Lascia cadere: dolci
  tramezzini
- ⊙ Abilità: scoppianoce, teleskopeos, soffio caldo et altre



Automas

Esseri senzienti nati dalle creazioni dell'ingegno umano.

Sin dalla creazione del primo rudimentale strumento, l'ingegno umano ha fatto progredire la civiltà mediante lo sviluppo di un'enorme varietà di macchinari sempre più complessi. Gli inventori di tali congegni non avevano previsto che le loro creazioni potessero prendere vita, ma le vie della natura sono infinite.

Nonostante la loro natura meccanica, gli automas adorano le prelibatezze, soprattutto quelle morbide, come i budini.

Belve leggendarie

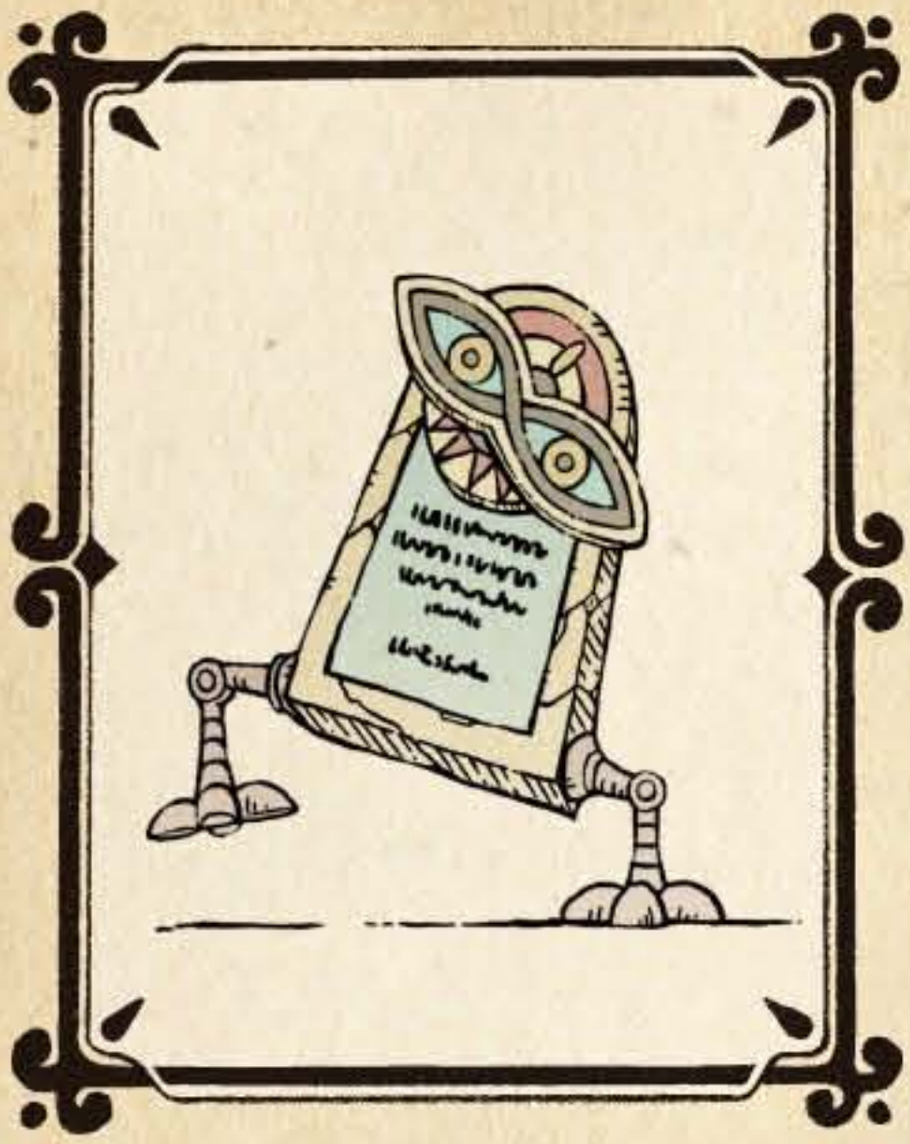
6

Il monumento vivente

Il Guardiano dalle molte braccia.

Quest'enorme statua di pietra si trova nel Tempio del cimento, un'antica costruzione situata a nord del Deserto splendente. Nonostante sembri una normale scultura, voci insistenti sostengono che essa si muova durante la notte. Molti apprendisti maghi, infatti, asseriscono di averla vista agitare silenziosamente le sue quattro braccia.

Automas



Monolito

Generalmente presenti nei pressi dei templi abbandonati, i monoliti sono antiche tavole di pietra che hanno preso vita. Estremamente resistenti, respingono la maggior parte dei colpi cum magna facilità.

- ● Affinità: attacchi fisici ✓
- ▲ Segno più comune: Sole
- ■ Habitat: nei pressi di Porto Goa
- ◆ Lascia cadere: latte gustoso
  ossidiana
- ⊙ Abilità: difesa plus, soffio di pietra, vendetta et altre

Megalito

Queste vivaci creature sono estremamente curiose et non mancano mai di importunare chiunque visiti le rovine dove risiedono.

- ● Attacchi fisici ✓
- ▲ Stella
- ■ Volta del pianto
- ◆ Gocce di stella
  Anello del dente di drago
- ⊙ Ehilà, aquabomba, perfido abbraccio et altre

Paleolito

I paleoliti sono in grado di generare scariche elettriche roteando velocemente il loro volto. Questo movimento circolare ha anche l'effetto di disorientare i nemici.

- ● Attacchi fisici ✓
- ▲ Luna
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Informazione non disponibile
- ⊙ Lamposfera, lampo dell'oscurità, aurora rivitalizzante et altre

Neolito

Quando non combattono i neoliti sono immobili. Sul campo di battaglia, invece, si animano et si divertono a bruciare i nemici sputando fiamme dalla bocca.

- ● Attacchi fisici ✓
- ▲ Sole
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Informazione non disponibile
- ⊙ Fuociclone, attacco minus, succhiavita et altre

Meccafante

Creature a forma di ingranaggio capaci di infilarsi nei macchinari rotti per riportarli in vita. Pare che siano in grado di rubare lo spirito dei loro nemici.

- **Affinità:** nessuna
- **Segno più comune:** Sole gemello
- **Habitat:** Fatua
- **Lascia cadere:** tramezzini, ruote dentate
- **Abilità:** colpo sabbioso, attacco minus

Meccafante focoso

I meccafanti focosi amano intrufolarsi nei macchinari nuovi di zecca, et spesso li fanno esplodere in un mare di fiamme.

- **Fuoco** ✓ **Acqua** ✗
- **Luna**
- **Informazione non disponibile**
- **Anticaos**
- **Cristalli di luna**
- **Lanciafiamme, hocus focus, muro di fiamme et altre**

Elettromeccafante

Anche se queste creature desiderano far parte di un meccanismo complesso, la loro forte carica elettrica dissuade qualsiasi progettista dall'includerli in una delle sue creazioni.

- **Tempesta** ✓
- **Stella**
- **Informazione non disponibile**
- **Informazione non disponibile**
- **Elektrofulmine, agilità plus, corto circuito et altre**

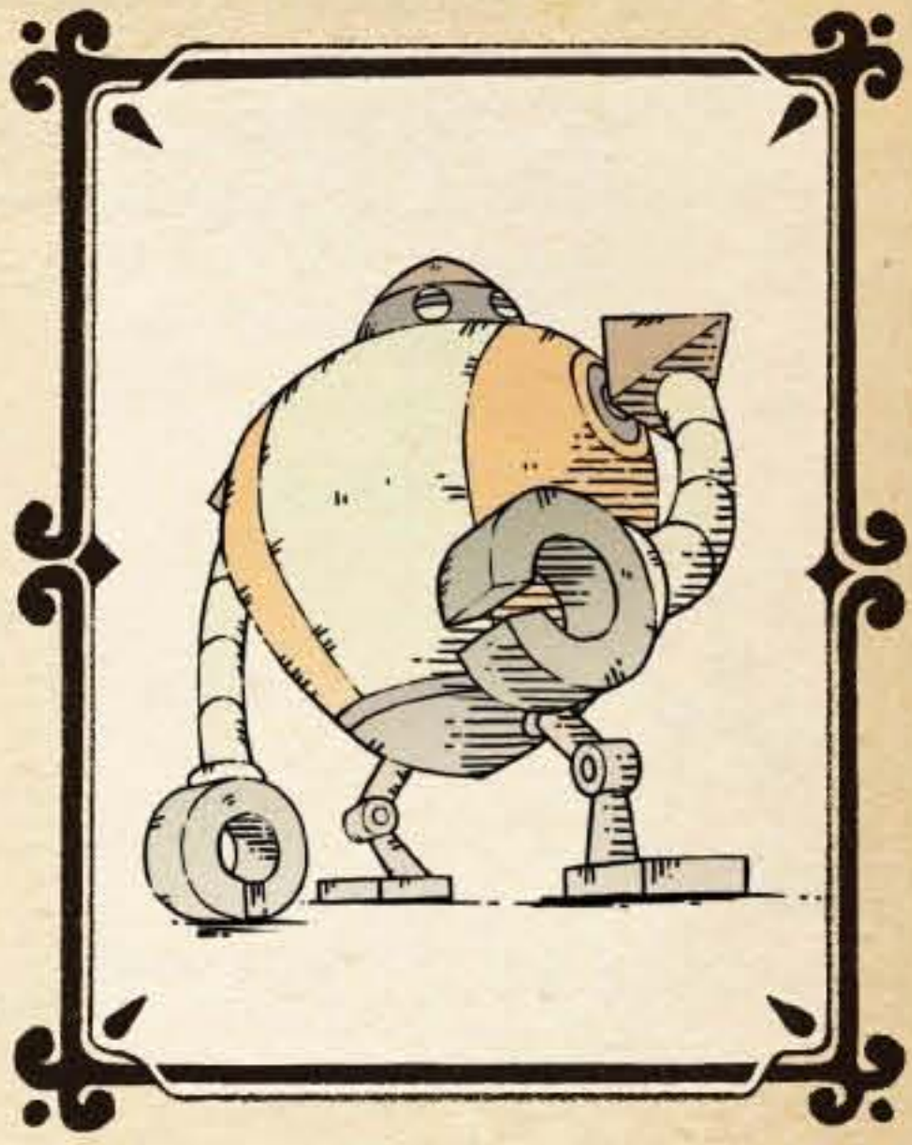
Meccafante gelido

Queste utilissime creature sono in grado di raffreddare i macchinari surriscaldati lanciando contro di loro palle di neve.

- **Acqua** ✓ **Fuoco** ✗
- **Sole**
- **Isole d'Inverno**
- **Antisonno**
- **Cioccolatini**
- **Difesa plus, tormenta, esascudo et altre**

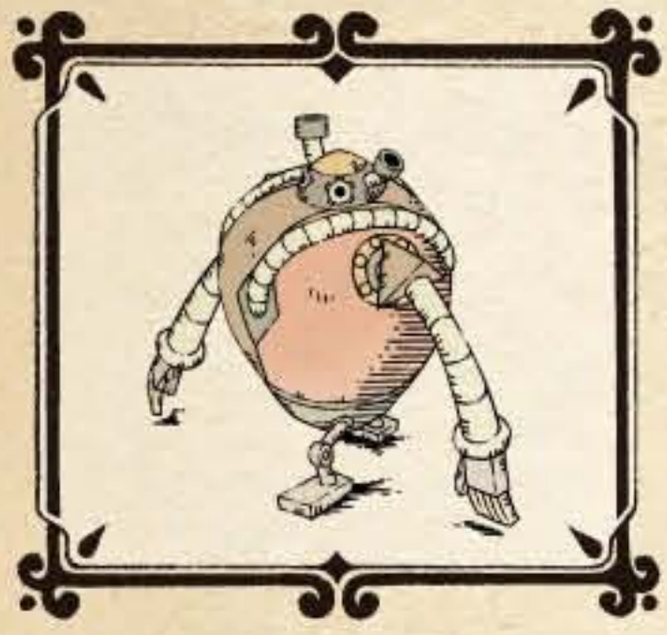
Automas

Lattan



Composte esclusivamente di metallo, queste creature emettono un rumore di ferraglia quando si muovono, avvisando così i nemici della loro presenza.

- **Affinità:** attacchi fisici ✓ tempesta ✗
- **Segno più comune:** Stella gemella
- **Habitat:** Pian Porcoferro
- **Lascia cadere:** anticaos
  autoviti
- **Abilità:** ehilà, scagliaroccia



Ferrus

L'insopportabile rumore metallico emesso dai ferrus spinge chiunque tenga ai propri timpani a starsene a distanza di sicurezza da queste creature.

- **Attacchi fisici** ✓
  Tempesta ✗
- **Stella**
- **Isola Ruina**
- **Autoviti**
  Neracciaio
- **Corto circuito, rocciacolpo, frangivento et altre**

Signore del vapore

Queste creature mosse dalla forza del vapore sono molto forti. Quando si lanciano alla carica, sono pressoché inarrestabili.

- **Attacchi fisici** ✓
  Tempesta ✗
- **Sole**
- **Nonritorno**
- **Uvamara**
  Cristalli di sole
- **Spanciata, caduta massi, attacco plus et altre**

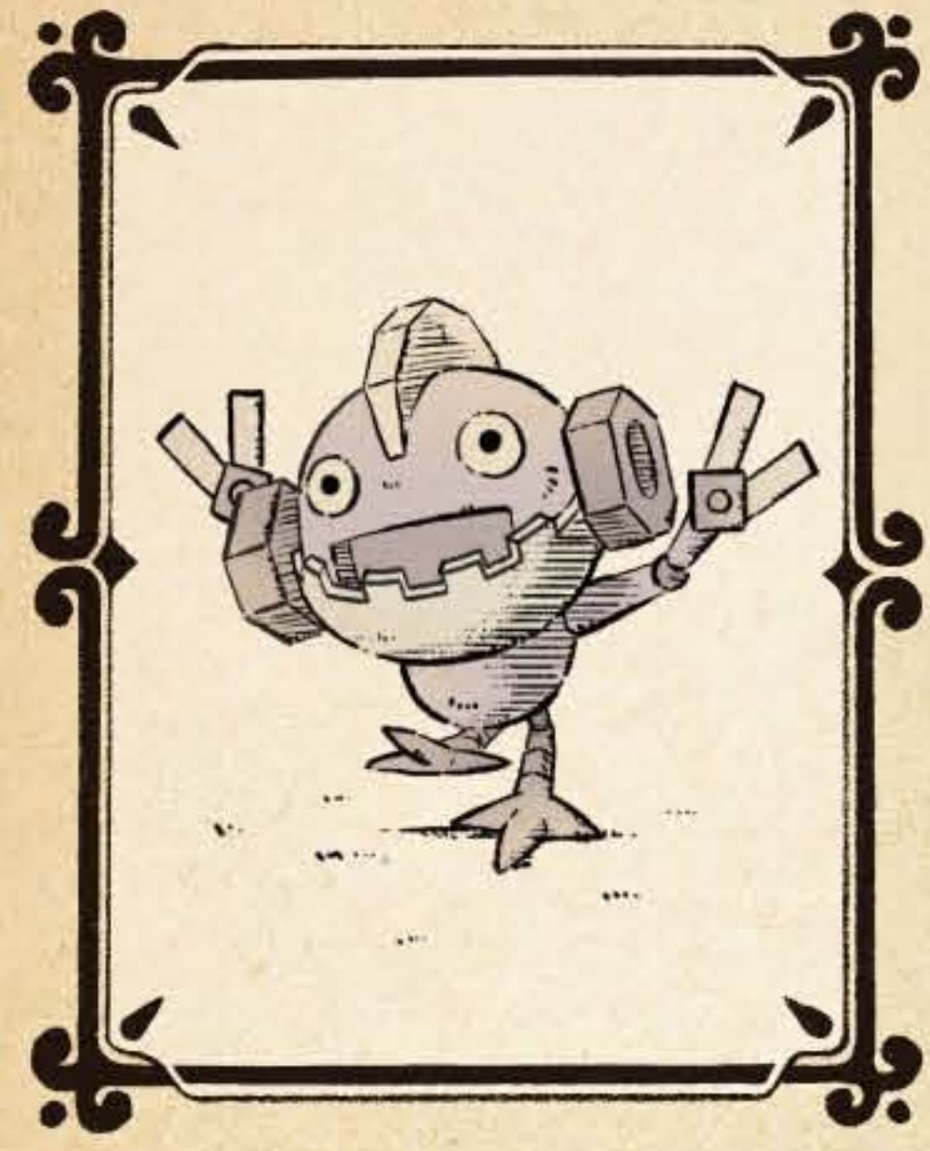
Elettros

Gli elettros sono in grado di accumulare sia elettricità ad alto voltaggio sia tensione nervosa. Se colti di sorpresa, emettono cascate di scintille.

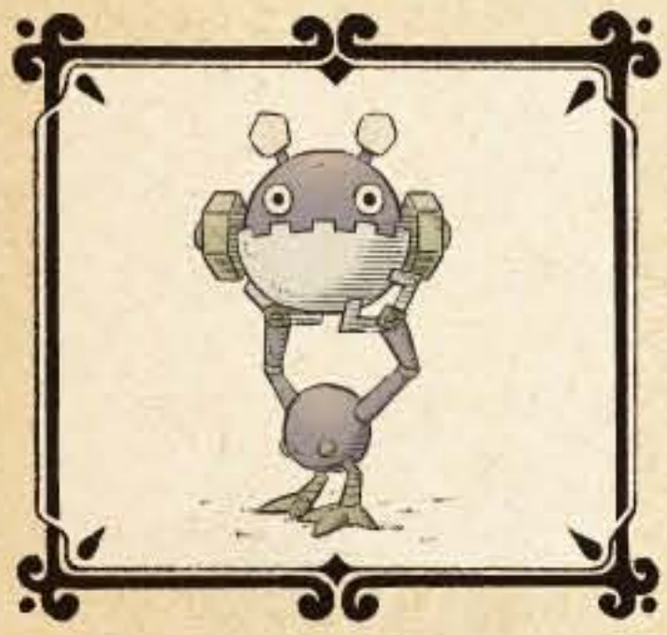
- **Attacchi fisici** ✓
  Tempesta ✗
- **Luna**
- **Informazione non disponibile**
- **Informazione non disponibile**
- **Lamposfera, esascudo, difesa plus et altre**

Minibot

Si dice che i minibot nascano dai giocattoli meccanici abbandonati. Di solito vanno in giro di notte, dopo che i maghi sono andati a dormire.



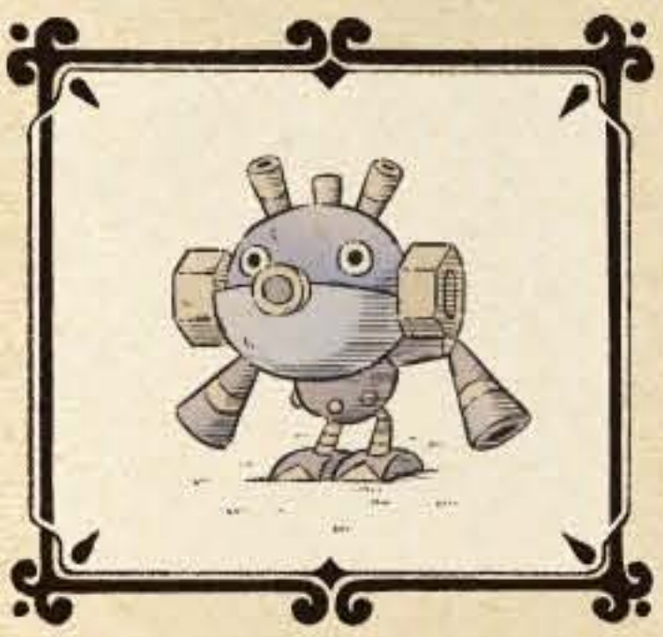
- Affinità: tempesta ✓
- Segno più comune: Stella
- Habitat: Pian Porcoferro
- Lascia cadere: tramezzini, ruote dentate
- Abilità: elettroscintilla, teleskopeos, plasmasfera



Minibot ver. 2

Queste creature godono di una serie di migliorie rispetto al modello dal quale derivano. In particolare, sono dotate di potenti arti elettromeccanici.

- Tempesta ✓
- Stella
- Informazione non disponibile
- Ruote dentate, Autoviti
- Corto circuito, decaos, lamposfera et altre



Minibot LX

Queste creature sono in grado di accumulare una potente carica elettrica che possono scatenare sui nemici quando meglio credono.

- Tempesta ✓
- Stella
- Isole d'Inverno
- Campanellone, Budini glaciali
- Aquabomba, idrocannone, geyser et altre

Ultrabot DX

Nonostante siano creature meccaniche, gli ultrabot DX sono dotati di un cuore ricco di coraggio et di entusiasmo. Sono armati cum letali trivelle che usano cum magna abilità.

- Tempesta ✓
- Stella
- Informazione non disponibile
- Informazione non disponibile
- Raggio devastante, agilità plus, pyrofendente et altre

Automas

Barbamanto

I barbamanti indossano un'armatura metallica che li protegge dagli attacchi nemici. Purtroppo, la corazza arrugginisce non appena entra in contatto cum l'acqua...

- ● Tempesta ✓ Acqua ✗
- ▲ Luna
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Informazione non disponibile
- ⊙ Lamposfera, teleskopeos, caduta massi et altre

Barbabomba

La "pipa" che queste creature hanno sempre in bocca è in realtà un tubo di scappamento attraverso il quale espellono i gas prodotti dai meccanismi interni.

- ● Tempesta ✓ Acqua ✗
- ▲ Stella
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Informazione non disponibile
- ⊙ Bomba fumogena, frangivento, iperlumen et altre

Perfibarbo

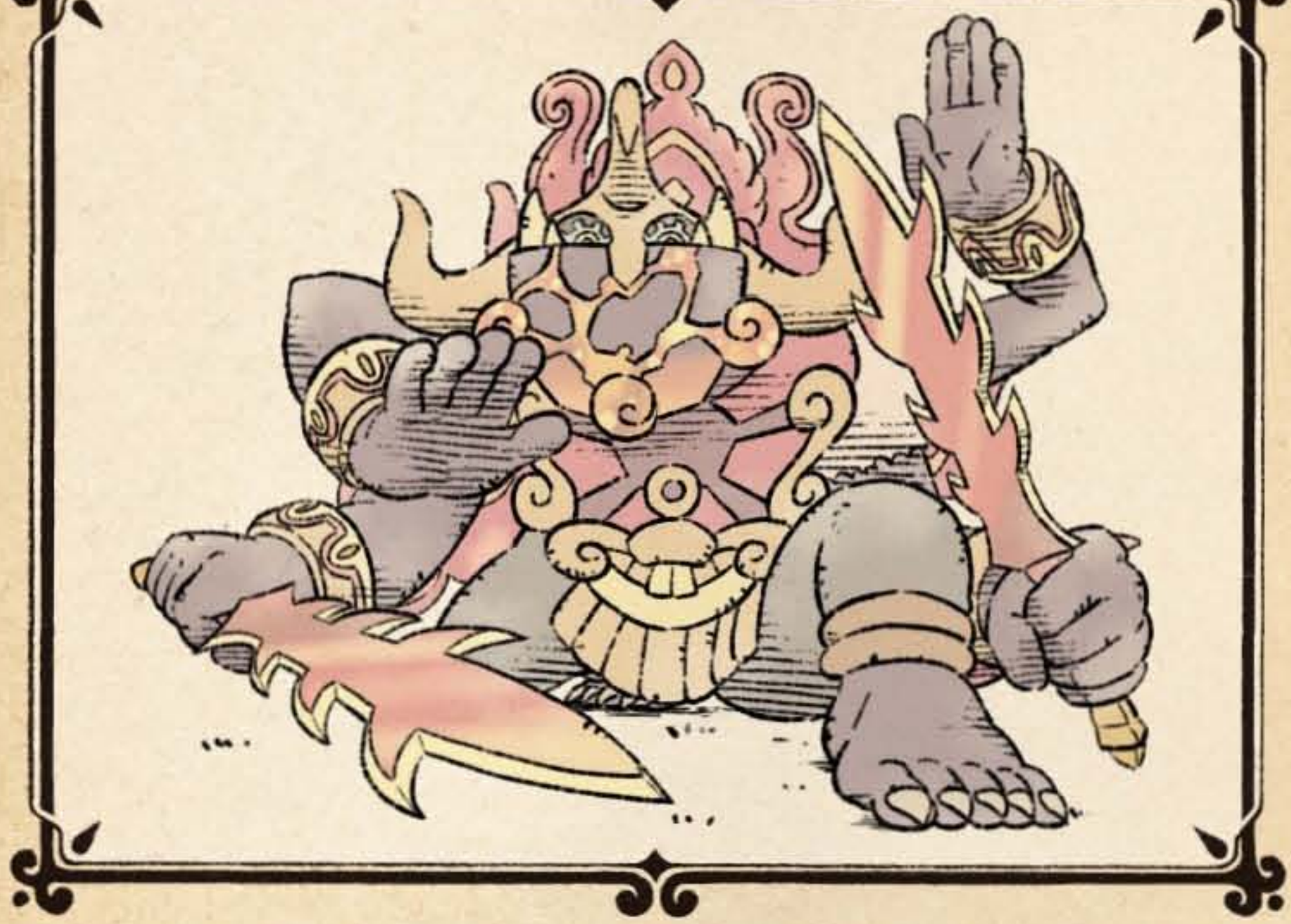
I perfibarbi adorano giocare tiri mancini perfino più di quanto amino mangiare. Sono immensamente felici quando vedono un essere umano infastidito dalle loro malefatte.

- ● Fuoco ✓ Tempesta ✗
- ▲ Stella
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Informazione non disponibile
- ⊙ Attacco plus, raggio devastante, difesa minus et altre

Barbaguscio

I barbagusci sono creature molto sole che, pur di attirare l'attenzione su di sé, non esitano a importunare chiunque capiti loro a tiro.

- ● Affinità: tempesta ✓ acqua ✗
- ▲ Segno più comune: Luna
- ■ Habitat: sconosciuto
- ◆ Lascia cadere: informazione non disponibile
- ⊙ Abilità: ehilà, lampo dell'oscurità, plasmasfera



Quadrimon

La sfida finale che attende coloro che vogliono dimostrarsi degni del titolo di "Saggio". Anche se ha l'aspetto di una statua di pietra, Quadrimon prende vita quando qualcuno si avvicina, et mulina le sue quattro braccia cercando di fare a pezzi l'avversario che ha di fronte.

● **Affinità:**	fuoco ✓ acqua ✗	◎ **Attacco speciale:**	colpisce più volte et cum magna ferocia usando le due spade che impugna, infliggendo ingenti danni a tutti i nemici nei paraggi.
▲ **Segno celeste:**	sconosciuto		
■ **Habitat:**	Tempio del cimento		
◆ **Lascia cadere:**	spirito del tempio		

Flora

Creature nate dalle piante.

I flora sono creature nate da fiori, alberi, frutti et da altri tipi di vegetali. Di conseguenza, sono presenti soprattutto nelle foreste et in altre aree dove la vegetazione è abbondante. Di solito, i flora preferiscono le prelibatezze tenere et delicate, come i budini.

Belve leggendarie

7

Il Guardiano di Monte Fornace

Un gigante più grande di una montagna.

La leggenda vuole che un enorme mostro sputafuoco protegga la cima del Monte Fornace. Ottenere informazioni precise su questa belva è difficile, vista l'inaccessibilità del luogo: per raggiungere la cima del Monte Fornace è infatti necessario superare innumerevoli insidie.

Harbust aromatico

Quando fioriscono, queste creature emettono una fragranza calmante, et è un magno piacere stare in loro compagnia. Nessuno ha mai visto un harbust aromatico perdere la pazienza.

- ● Tempesta ✓ Fuoco ✗
- ▲ Stella
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Informazione non disponibile
- ⊙ Bagliore vitale, spore maligne, caduta massi et altre

Calmospuglio

Le foglie rosse dei calmospugli brillano di notte et infondono una sensazione di benessere in tutti coloro che guardano queste incredibili creature.

- ● Tempesta ✓ Fuoco ✗
- ▲ Stella
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Informazione non disponibile
- ⊙ Spanciata, pioggia curativa, stalagmani et altre

Robust

Queste creature hanno ricevuto in dono il potere di una selvaggia foresta primordiale et sono profondamente contrarie a ogni forma di civilizzazione.

- ● Tempesta ✓ Fuoco ✗
- ▲ Stella
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Informazione non disponibile
- ⊙ Frangivento, spaccatimpani, ehilà et altre

Harbust

Più alti della maggior parte dei maghi, gli harbust sono molto socievoli et gentili. Gli amanti della natura adorano queste creature.

- ● Affinità: tempesta ✓ fuoco ✗
- ▲ Segno più comune: Stella
- ■ Habitat: Isola Ruina
- ◆ Lascia cadere: fishburger, cristalli di stella
- ⊙ Abilità: scagliaroccia, curalacrima

Curafiore primario

Creature piccole et graziose, dal carattere mite et socievole. Non sono forti, ma non esitano un istante quando si tratta di aiutare un amico in difficoltà.

- **Affinità:** acqua ✓ fuoco ✗
- **Segno più comune:** Stella
- **Habitat:** Gatmangiù
- **Lascia cadere:** pagnotte, piume di fenice
- **Abilità:** curalacrima, splendi e vai, decaos

Curafiore spiritico

I petali dei curafiori spiritici assorbono energia vitale dal mondo circostante, et si crede che siano la fonte dei poteri curativi di questi particolarissimi esseri.

- **Acqua** ✓ **Fuoco** ✗
- **Stella**
- **Pian Porcoferro**
- **Latte gustoso, Belfiori**
- **Esascudo, lampo dell'oscurità, bagliore vitale et altre**

Curolla uncinata

Queste creature devono il loro grazioso aspetto alla purezza dell'acqua che bevono. Si dice che chi le guarda venga trasportato nel regno degli spiriti, anche se solo temporaneamente.

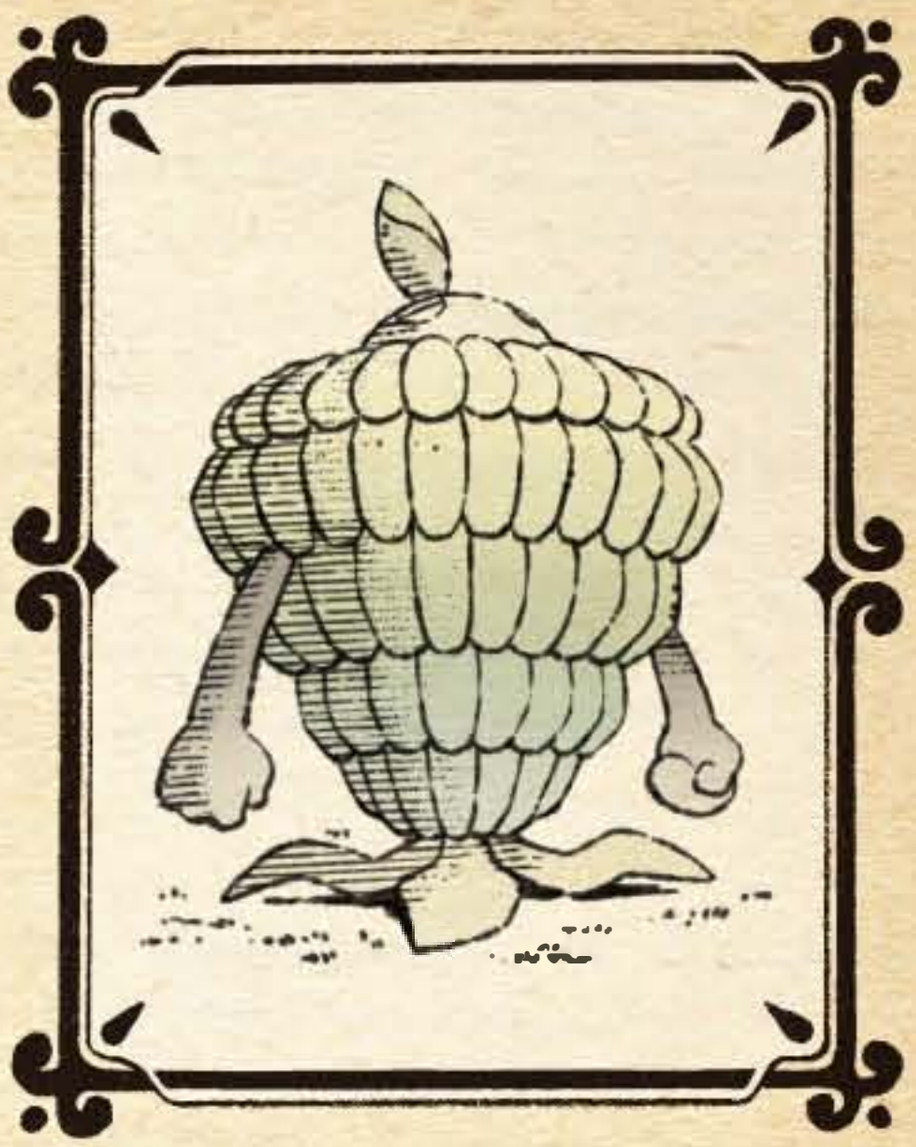
- **Acqua** ✓ **Fuoco** ✗
- **Luna**
- **Isole d'Inverno**
- **Antiscordamagia, Gemme della curalacrima**
- **Aurora rivitalizzante, difesa plus, idrobarriera et altre**

Tropicurolla

I petali rossi che circondano queste creature affascinano chi li osserva, et sono la prova della magna passione che alberga nell'animo delle tropicurolle.

- **Acqua** ✓ **Fuoco** ✗
- **Sole**
- **Informazione non disponibile**
- **Informazione non disponibile**
- **Pioggia curativa, energia verde, luce sacra et altre**

Fruttoide



I fruttoidi vagano per i deserti, et sono spesso scambiati per normali frutti dai viandanti affamati, i quali imparano a loro spese che queste creature sono formidabili avversari et non spuntini rinfrescanti.

- Affinità: fuoco ✕
- Segno più comune: Stella
- Habitat: Deserto splendente
- Lascia cadere: babane, gelati salati
- Abilità: stalagmani, attacco minus, colpo sabbioso

Similfrutto

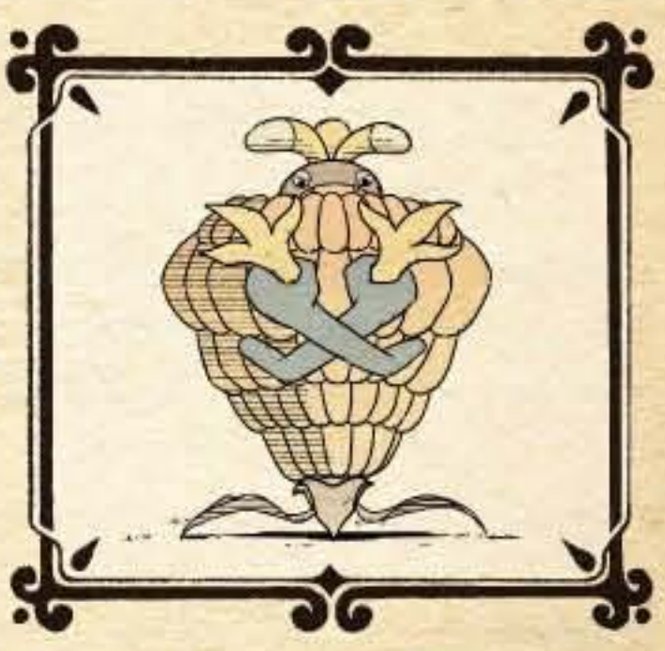
Non è infrequente trovare queste pigre creature mentre si crogiolano al sole. Bisogna fare attenzione a non infastidirle, altrimenti si arrabbiano et diventano molto aggressive.

- Fuoco ✕
- Stella
- Costa dei naufragi
- Babane, Crème caramel
- Spanciata, tirapietra, millebolle et altre

Babacerbo

I babaeerbi si muovono cum grazia et velocità sorprendenti. I maghi portati al contatto fisico farebbero meglio a ricordare che questi esseri odiano profondamente farsi toccare.

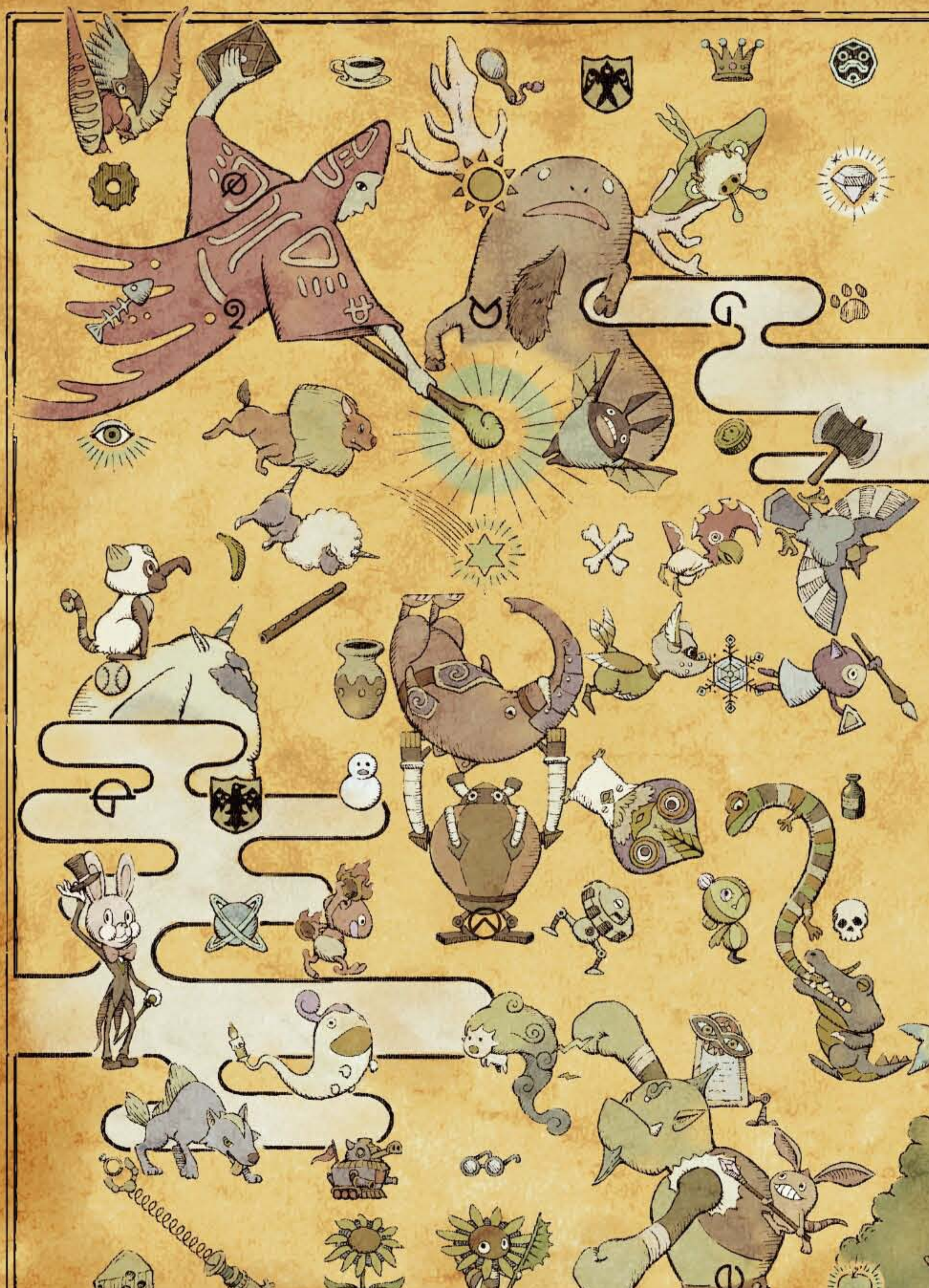
- Fuoco ✕
- Luna
- Scalinata del genio
- Gocce di luna, Budini alla babana
- Curalacrima, attacco plus, attacco energetico et altre



Babamaturo

I babamaturi sono potenti et generosi. Non tremano di fronte a nemici più grandi et forti di loro, et questa caratteristica li rende eccellenti alleati.

- Fuoco ✕
- Luna
- Informazione non disponibile
- Informazione non disponibile
- Caduta massi, ipnocanto, gran masso et altre



"Le Guerre magiche"

Flora

Toxifungo

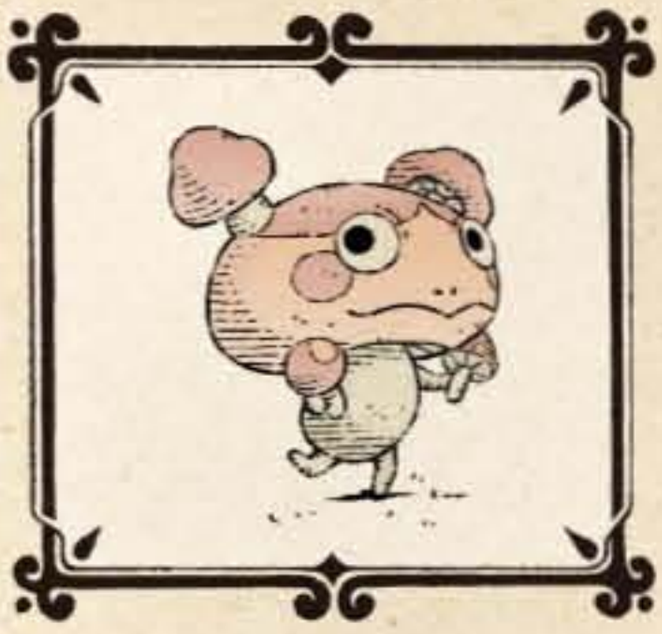
Nati nel fertile suolo sul quale crescono gli alberi da frutta, questi esseri perennemente assonnati non si sono mai adattati alla vita in superficie.

- **Affinità:** tempesta ✓
- **Segno più comune:** Luna
- **Habitat:** Boscodorato
- **Lascia cadere:** coppe
  fluofunghi
- **Abilità:** attacco minus, spore maligne, lampo dell'oscurità

Lumifungo

I pallidi lumifunghi trascorrono la maggior parte della loro esistenza sottoterra. Emergono in superficie solo per intraprendere viaggi che raramente vanno a buon fine.

- Tempesta ✓
- Luna
- Isola Ruina
- Verdura
  Fluofunghi
- Pioggia curativa, iperlumen, buonvento et altre



Boletus vigorosus

L'eterno et non di rado ingiustificato entusiasmo dei boletus vigorosus fa pensare che a questi esseri manchi qualche venerdì. Quando si agitano spruzzano spore per aria.

- Tempesta ✓
- Luna
- Cabrera
- Anticeciità
  Grande panacea
- Lampo d'attacco, muro di fiamme, rune scordamagiche et altre

Amanita somnifera

Queste creature riescono a dormire solo dopo aver spruzzato nubi di spore nell'aria. Si noti che le spore emesse dalle amanite somnifere hanno un effetto narcotizzante su chiunque le respiri.

- Tempesta ✓
- Luna
- Informazione non disponibile
- Informazione non disponibile
- Bomba fumogena, vento letale cupido et altre

Magmar

Questa feroce creatura è il Guardiano del Monte Fornace. La sola vista del suo enorme corpo fiammeggiante è in grado di mettere in fuga anche i guerrieri più impavidi. Il suo ruggito terrificante puote lacerare la crosta terrestre, causando la fuoriuscita di magma bollente.

- **Affinità:** fuoco ✓ acqua ✗
- **Segno celeste:** sconosciuto
- **Habitat:** Monte Fornace
- **Lascia cadere:** spirito del fuoco
- **Attacco speciale:** la belva fende il suolo et innalza una colonna di fiamme che avvolge i nemici presenti nelle vicinanze.

Insectos

Piccole creature cum magna forza.

I cuori di alcuni degli organismi più umili del nostro mondo hanno portato alla nascita di numerose creature che ricordano poco o nulla gli esseri volanti o striscianti dai quali derivano. Nonostante a una prima occhiata possano sembrare deboli, gli insectos sono in grado di causare enormi danni cum le zanne, gli artigli et i pungiglioni di cui sono dotati. Preferiscono prelibatezze tanto belle quanto gustose, come le coppe.

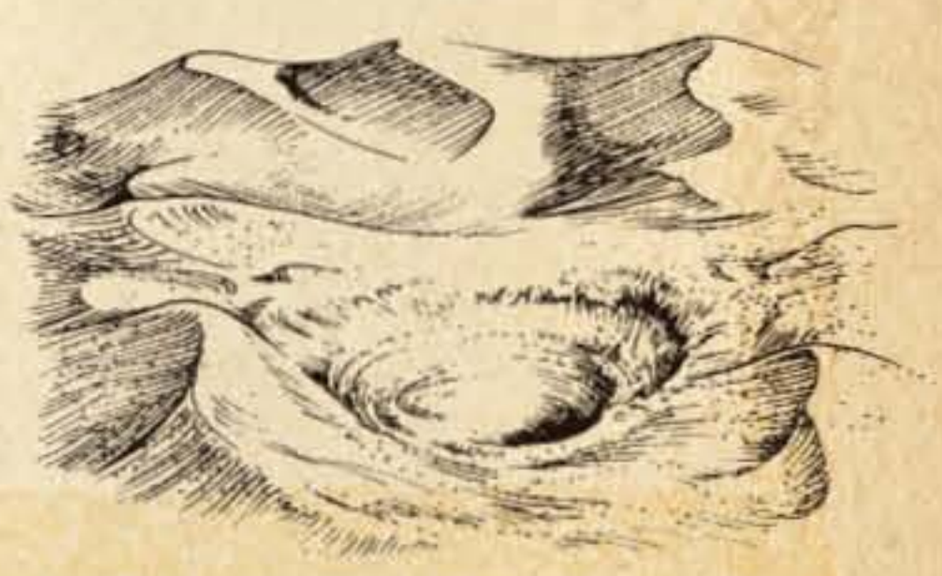
Belve leggendarie

8

Il grande serpente del deserto.

Una distesa di sabbie mobili dalle quali non c'è via di scampo...

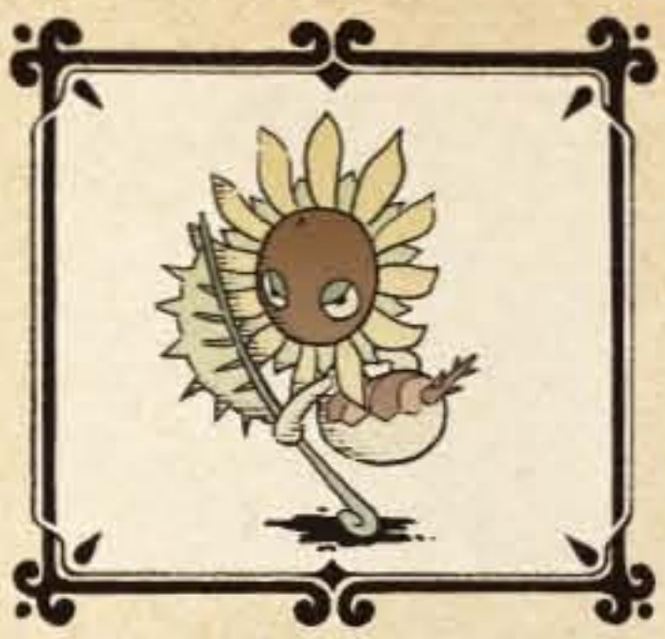
Tutti i maghi che conoscono il Deserto splendente hanno sentito parlare delle sabbie mobili infernali, situate da qualche parte tra le dune, che possono risucchiare un uomo in un istante. Tutto ciò che rimane dopo che qualche povero sventurato è stato inghiottito è una traccia simile a quella che lascerebbe un rettile, alla quale gli abitanti del luogo hanno dato il nome di "grande serpente del deserto".



Vedetta pungisole

Queste creature dovrebbero essere sempre all'erta per proteggere il loro territorio, ma non fanno altro che oziare. Però, quando sentono che si avvicina una minaccia, si precipitano ad affrontarla.

- ● Tempesta ✓ Fuoco ✗
- ▲ Stella gemella
- ■ Scalinata del genio
- ◆ Antiveleno
  Gelati salati
- ⊙ Agilità plus, multivento, lama di luce et altre



Pungisole soldato

I pungisole soldato sono molto abili nell'uso delle loro caratteristiche spade fatte di foglie, et colpiscono i nemici cum velocità et precisione.

- ● Tempesta ✓ Fuoco ✗
- ▲ Stella
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Miele di pungisole
  Dolci alla carota
- ⊙ Tricolpo, tocco della gorgone, fendente supremo et altre

Pungisole regina

Esseri timidi che trascorrono tutto il giorno pregando. L'oggetto delle loro preghiere è motivo di dibattito tra i saggi, ma molti di essi pensano che queste creature invochino la protezione divina.

- ● Tempesta ✓ Fuoco ✗
- ▲ Stella
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Informazione non disponibile
- ⊙ Lux sacra, luce del ristoro, buonvento et altre

Pungisole operaio

Questi esseri trascorrono la loro vita trasportando nettare, et proteggono il prezioso carico dai malintenzionati cum le foglie velenose di cui sono dotati.

- ● **Affinità:** tempesta ✓ fuoco ✗
- ▲ **Segno più comune:** Sole
- ■ **Habitat:** Boscodorato
- ◆ **Lascia cadere:** miele di pungisole
  erbaviva
- ⊙ **Abilità:** lame velenose, colpo duro

Insectos

Veleverme

Questi esseri si nascondono nel sottobosco in attesa che si avvicini qualche preda, che poi intrappolano cum le loro enormi mani spinose.

- ● Fuoco ✕
- ▲ Stella
- ■ Pian Porcoferro
- ◆ Antiveleno
  Fiori del belricordo
- ⊙ Rotocolpo, lame velenose, frangivento et altre

Verme della difesa

Queste crudeli belve attaccano i viandanti che si sono persi nell'oscurità. I loro denti affilati sono pericolosi quanto le spine che hanno sulle mani.

- ● Fuoco ✕
- ▲ Luna
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Antiscordamagia
  Involtoni
- ⊙ Fauci spettrali, termoraggio, splendi e vai et altre

Sabotaverme

Gli insidiosi sabotavermi adorano più di ogni cosa vedere le loro vittime dimenarsi dopo che sono state prese in trappola.

- ● Fuoco ✕
- ▲ Sole
- ■ Cabrera
- ◆ Gocce di sole
  Uvamara
- ⊙ Difesa minus, bagliore vitale, fantaluce et altre

Verme carnivoro

Anche se è facile trovarli immobili ai piedi di un albero, i vermi carnivori si rivelano molto attivi quando nei paraggi ci sono potenziali prede, alle quali danno una caccia spietata.

- ● Affinità: fuoco ✕
- ▲ Segno più comune: Stella
- ■ Habitat: Boscoscuro
- ◆ Lascia cadere: coppe
  erbaviva
- ⊙ Abilità: difesa plus, lampo dell'oscurità, multivento

Infibruco

Gli orribili infibruchi si annidano sul fondo melmoso della Palude dei miasmi, et balzano fuori per attaccare gli ignari viandanti che passano di là.

- ● Nessuna
- ▲ Luna
- ■ Nei pressi della Palude dei miasmi
- ◆ Gocce di luna
  Cristalli di luna
- ⊙ Soffio caldo, rotocolpo et altre

Pirobruco

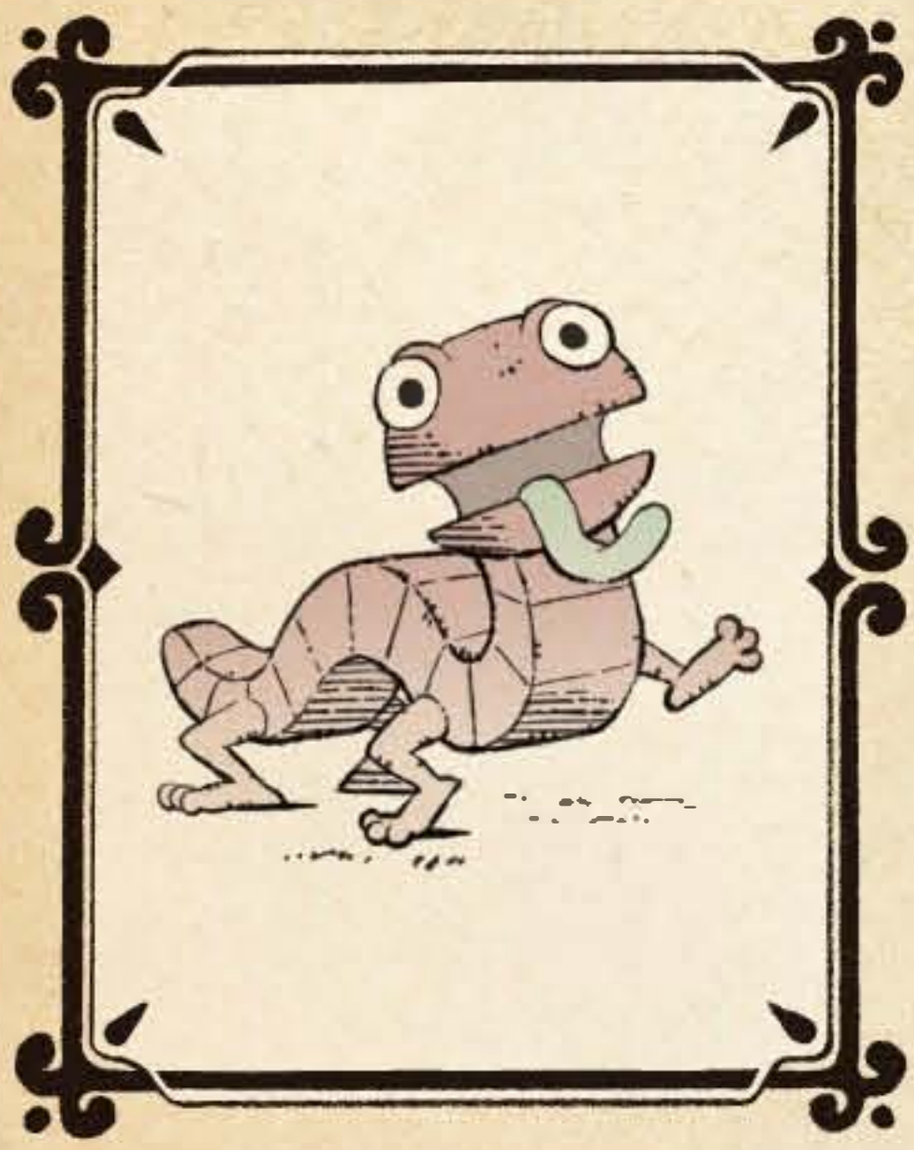
Esseri dal volto rosso muniti di corna appuntite et di un robusto carapace. Le fiamme che sono in grado di sputare hanno causato moltissimi incendi.

- ● Fuoco ✓ Acqua ✗
- ▲ Luna
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Informazione non disponibile
- ⊙ Soffio infuocato, fauci spettrali, attacco energetico et altre

Vermepietra

Questi mostri verdi dal caratteristico ciuffo rosso sono famosi per il loro carattere litigioso, et trasformano in pietra qualsiasi creatura osi provocarli.

- ● Fuoco ✓ Tempesta ✓
  Acqua ✓ Attacchi fisici ✗
- ▲ Stella
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Informazione non disponibile
- ⊙ Frangivento, cyclos, soffio di pietra et altre



Rettiverme

Nonostante queste creature facciano di tutto per passare inosservate, i loro colori vivaci le rendono facilmente individuabili nel sottobosco.

- ● **Affinità:** tempesta ✗ attacchi fisici ✗
- ▲ **Segno più comune:** Sole
- ■ **Habitat:** Volta del pianto
- ◆ **Lascia cadere:** caramelle
  cristalli di sole
- ⊙ **Abilità:** malitosi, difesa minus, lanciafiamme

Insectos

Cerchioserpe

Le spettacolari strisce che adornano il corpo di queste creature simili a serpenti lasciano a bocca aperta chi le guarda. Le tane dove vivono i cerchioserpi sono decorate cum lo stesso motivo a righe.

- **Affinità:** acqua ✕
- **Segno più comune:** Stella
- **Habitat:** Grande Altopiano
- **Lascia cadere:** ovotondi, caffè freddi
- **Abilità:** agilità plus, colpo sabbioso, esplocolpo

Cloroserpe

Queste belve si masticano continuamente la coda, nonostante il loro morso sia altamente velenoso.

- **Acqua** ✕
- **Stella**
- **Volta del pianto**
- **Campanellone, Cristalli di stella**
- **Malitosi, plasmasfera, teleskopeos et altre**

Azzurrettile

Le strane rocce sparse intorno alle tane degli azzurrettili vengono spesso scambiate per statue, ma in realtà sono i resti pietrificati di maghi troppo curiosi.

- **Oscurità** ✓ **Luce** ✕
- **Sole**
- **Volta del pianto**
- **Antiveleno, Florvenenum**
- **Soffio di pietra, furia demoniaca, alba nera**

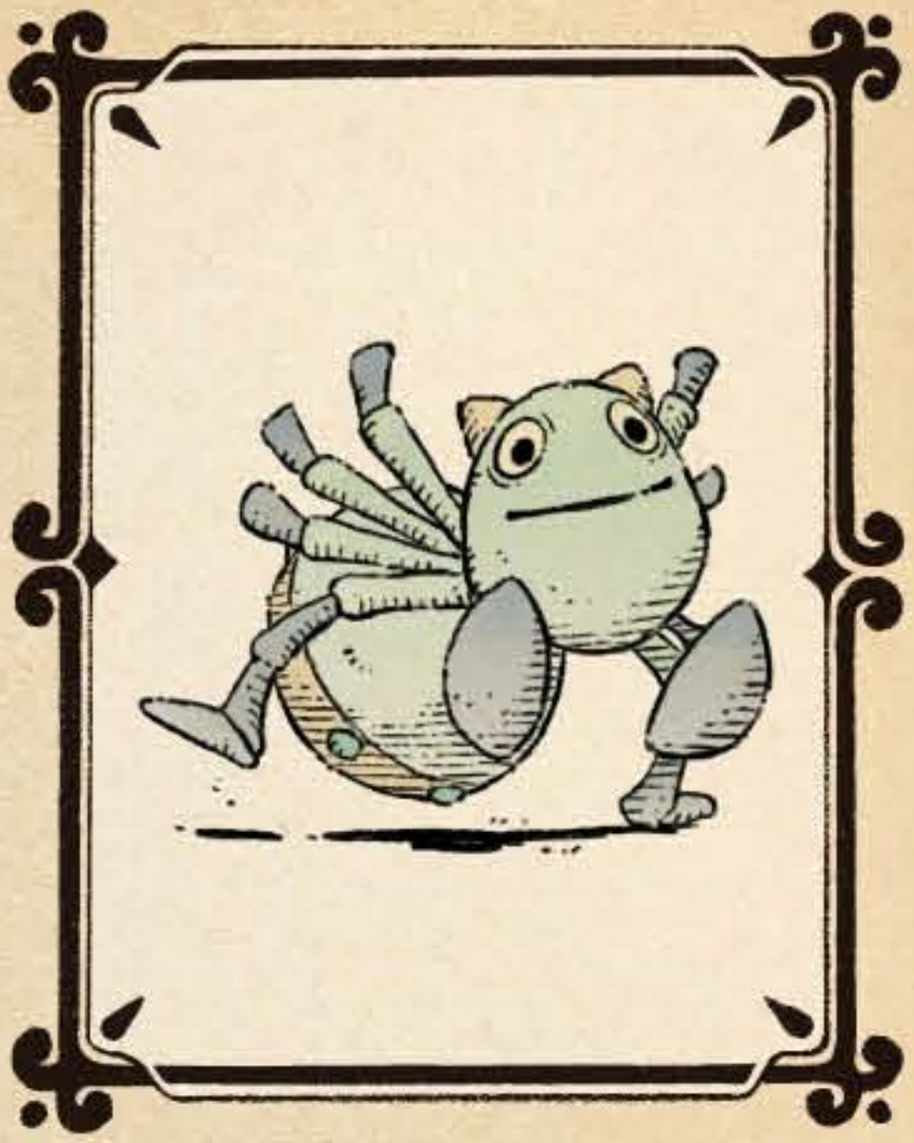
Claraserpe

Ogni tanto è possibile vedere queste bellissime creature mentre si curano le ferite al sole.

- **Luce** ✓ **Oscurità** ✕
- **Luna**
- **Cabrera**
- **Antiveleno, Cristalli di luna**
- **Bagliore vitale, aurora rivitalizzante, luce sacra et altre**

Aracnos simplex

Queste timide creature non sono dotate di spina dorsale. Quando si tratta di lottare, però, sono tenaci et combattive.



- **Affinità:** fuoco ✕
- **Segno più comune:** Luna
- **Habitat:** Boscodorato
- **Lascia cadere:** lattuga fresca, caffè freddi
- **Abilità:** rotocolpo, colpo sabbioso, tirapietra

Aracnos privamagia

Queste belve arroganti et presuntuose amano comportarsi da prepotenti. Non di rado la troppa fiducia che hanno nei loro mezzi le conduce alla sconfitta.

- Fuoco ✕
- Luna
- Informazione non disponibile
- Antisonno, Soffiabolle
- Rune dell'oblio, decaos, millebolle et altre

Rallentaracnos

Questi esseri taciturni hanno una volontà di ferro et lottano senza paura contro chiunque li attacchi.

- Nessuna
- Luna
- Isole nei pressi di Autumnia
- Gocce di luna, Florfoschi
- Ipnocanto, stalagmani, attacco moviola et altre

Aracnea curatrice

Questi esseri sono superbi et prepotenti, et non si curano di quanto questi loro tratti caratteriali li rendano antipatici. Ogni mossa che eseguono sul campo di battaglia è studiata per attirare l'attenzione.

- Nessuna
- Luna
- Informazione non disponibile
- Informazione non disponibile
- Pioggia curativa, iperlumen, energia verde et altre

Ninfae

Piccole creature che non desiderano altro che una vita tranquilla a contatto cum la natura.

Le sfuggenti ninfae non amano farsi vedere, et molte persone non credono nemmeno che esistano. Osservando attentamente, però, è possibile avvistarle nei posti più impensati. Se ne doveste incontrare una, assicuratevi di offrirle dei dolci.

Belve leggendarie

9

Il segugio scomparso

Una leggenda delle fredde terre del nord.

Gli abitanti di Neville narrano la storia di un ragazzino del villaggio che svanì nel nulla mentre cercava il suo amato cane inspiegabilmente scomparso. Secondo la leggenda, il fanciullo si perse in una grotta di ghiaccio, nelle cui profondità labirintiche vaga ancora oggi alla ricerca del compagno perduto.

Lagunaiade

I poteri curativi di queste piccole creature derivano dai sassi magici che esse portano cum sé. Si dice che le pietre scompaiano quando la loro proprietaria muore.

- **Affinità:** nessuna
- **Segno più comune:** Sole
- **Habitat:** isole a sud delle Terre d'Estate
- **Lascia cadere:** antiveleno, acqua di sorgente
- **Abilità:** curalacrima, teleskopeos, attacco minus

Naiade dei mari

Le naiadi dei mari vivono nelle caverne lungo la costa, et ivi sono spesso avvistate mentre usano pietre magiche per pulirsi et purificarsi.

- **Affinità:** Nessuna
- **Segno più comune:** Sole
- **Habitat:** Costa dei naufragi
- **Lascia cadere:** Fishburger, Piumalame
- **Abilità:** Splendi e vai, spore maligne, pioggia curativa et altre

Naiade errante

Questi esseri provengono da un'isola incontaminata et benedetta da ricchi raccolti di frutta et bacche. Non sorprende che solo di rado abbandonino il loro paradiso natale per visitare il mondo degli uomini...

- **Affinità:** Nessuna
- **Segno più comune:** Sole
- **Habitat:** Informazione non disponibile
- **Lascia cadere:** Anticaos, Cappuccini
- **Abilità:** Vitalux, idrobarriera, luce del ristoro et altre

Naiade maxima

Gli esili corpi delle naiadi maxime brillano di una luce divina. Esse portano cum sé pietre magiche che hanno il potere di curare anche le ferite più gravi.

- **Affinità:** Nessuna
- **Segno più comune:** Sole
- **Habitat:** Informazione non disponibile
- **Lascia cadere:** Informazione non disponibile
- **Abilità:** Aurora rivitalizzante, ninnananna, luce sacra et altre

Ninfae

Saettacampo

Questi perfidi esseri si divertono un mondo a scagliare delle deboli scariche elettriche contro i pescatori che passano nelle vicinanze.

- ● Tempesta ✓
- ▲ Stella
- ■ Isole a nord-ovest delle Terre d'Estate
- ◆ Antiveleno
  Piumalame
- ⊙ Sfere della magia, plasmasfera, aurora rivitalizzante et altre

Fulmicampo

I fulmicampi amano nuotare et lo fanno cum grazia et velocità impareggiabili.

- ● Tempesta ✓
- ▲ Stella
- ■ In mare, a nord delle Isole d'Inverno
- ◆ Anticaos
  Cioccolato al latte
- ⊙ Elektrofulmine, hydros, soffio gelido et altre

Tuonocampo

Secondo alcuni, queste creature portano la tempesta ovunque vadano. A parere di altri, invece, i tuonocampi semplicemente preferiscono uscire quando il tempo è brutto.

- ● Tempesta ✓
- ▲ Stella
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Rugiada fatata
  Cristalli di sole
- ⊙ Lamposfera, corto circuito, agilità plus et altre

Lampocampo

Attaccate alla testa di queste creature ci sono delle nuvole tempestose. I fulmini che saettano fuori dalle nubi impediscono ai lampocampi di nascondersi dai nemici.

- ● Affinità: tempesta ✓
- ▲ Segno più comune: Stella gemella
- ■ Habitat: isole a sud delle Terre d'Estate
- ◆ Lascia cadere: yogurt
  torte trasparenti
- ⊙ Abilità: elettroscintilla, multivento, curalacrima

Germonynfa

I germogli sulla testa di queste creature crescono cum l'età, et diventano un pesante fardello quando le germonynfe invecchiano.

- ● Luce ✓ Fuoco ✗
- ▲ Luna
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Gocce di pianeta
  Gelocristalli
- ⊙ Millebolle, lampo dell'oscurità, pioggia curativa et altre

Nynfafiore

Come dimostra il germoglio perennemente fiorito che hanno sulla testa, le nynfafiori sono sempre felici. Questi esseri traggono energia et ispirazione dal mondo che le circonda.

- ● Luce ✓ Fuoco ✗
- ▲ Stella
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Informazione non disponibile
- ⊙ Buonvento, idrocannone, attacco plus et altre

Nynfafrutto

Si dice che l'anima di queste creature sia contenuta nel frutto che cresce sulla loro testa. Senza di quelli, infatti, le nynfefrutti non possono vivere.

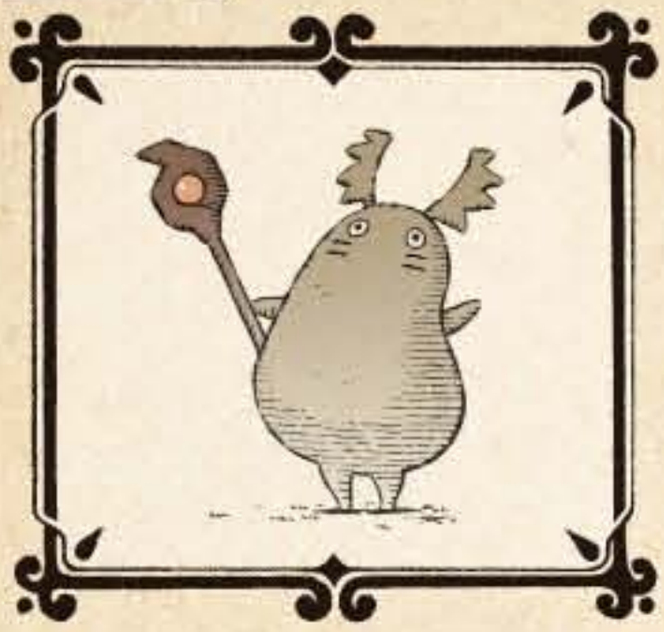
- ● Luce ✓ Fuoco ✗
- ▲ Stella
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Informazione non disponibile
- ⊙ Lame gelide, aurora curealis, soffio gelido et altre

Nynfaseme

Nonostante nascano da fiori spinosi, le nynfesemi hanno un carattere affabile et generoso. In battaglia supportano i loro alleati cum una vasta gamma di bizzarri poteri.

- ● **Affinità:** luce ✓ fuoco ✗
- ▲ **Segno più comune:** Stella
- ■ **Habitat:** isole a nord delle Terre d'Estate
- ◆ **Lascia cadere:** antisonno
  svegliafoglie
- ⊙ **Abilità:** gocciasonno, aquabomba, curalacrima

Ninfae



Tokozzz

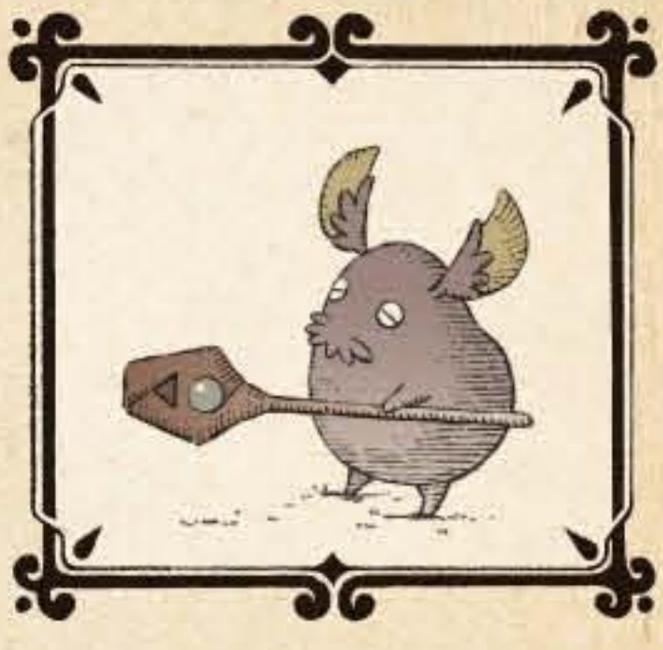
Le dolci nenie dei tokozzz possono far venir sonno anche ai nemici più pericolosi. I bravi maghi sanno che devono avvicinarsi a queste creature apparentemente innocue cum magna cautela.

- ● Nessuna
- ▲ Luna
- ■ Cabrera
- ◆ Gocce di luna
  Rugiada fatata
- ⊙ Ninnananna, splash, difesa minus et altre

Tokogelo

Nonostante sembrino dei pacifici ammassi di impasto lievitato, questi mostri sono in grado di lanciare dei devastanti attacchi glaciali.

- ● Luce ✓ Oscurità ✗
- ▲ Luna
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Informazione non disponibile
- ⊙ Lame gelide, rocciacolpo, pioggia curativa et altre



Lazzaroko

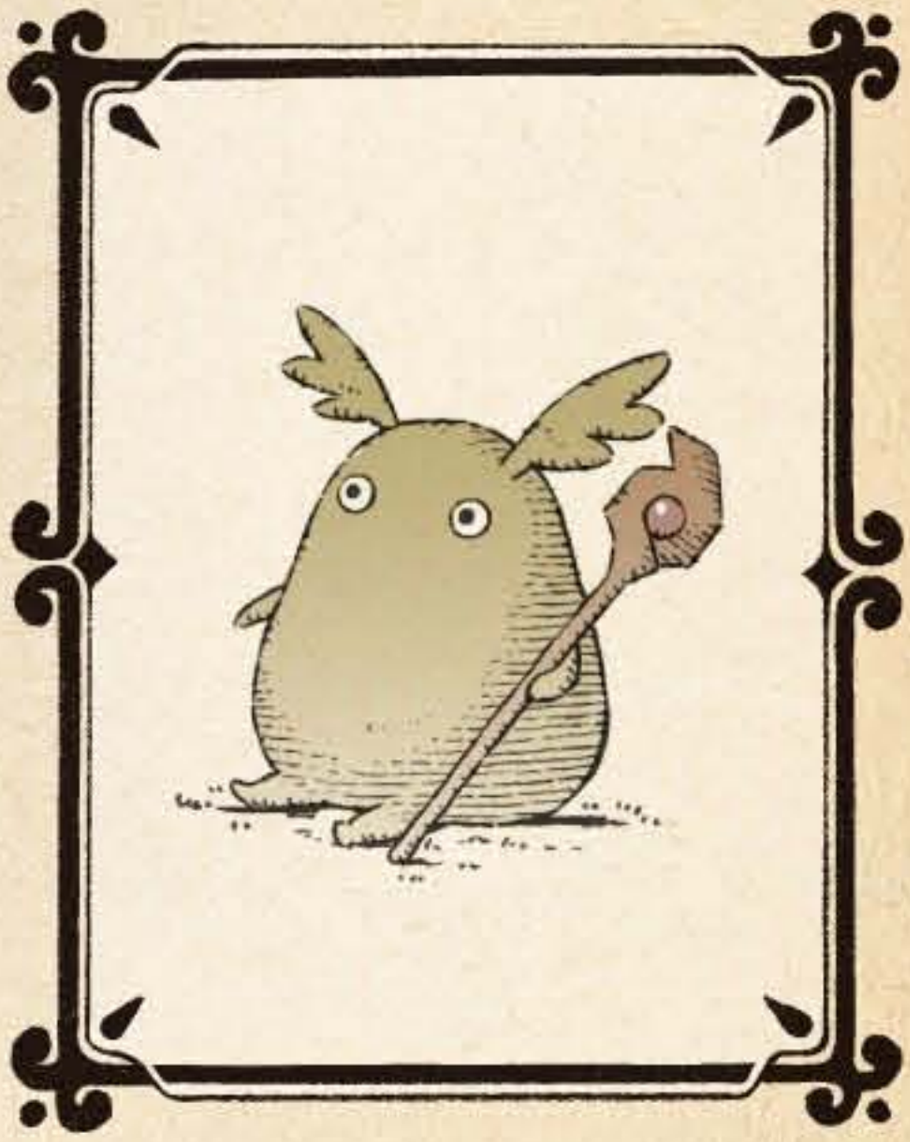
L'aspetto sciocco dei lazzaroki non inganni: queste creature conoscono una portentosa danza magica eseguendo la quale sono in grado di riportare in vita gli alleati caduti in battaglia.

- ● Oscurità ✓ Luce ✗
- ▲ Sole
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Informazione non disponibile
- ⊙ Aurora rivitalizzante, agilità plus, hocus focus et altre

Tokoceca

I tokoceca nascono nelle foreste più rigogliose et piene di vita. Non sono combattenti molto abili, ma hanno la capacità di accecare gli avversari per un breve periodo di tempo.

- ● Affinità: nessuna
- ▲ Segno più comune: Stella
- ■ Habitat: isole a nord delle Terre d'Estate
- ◆ Lascia cadere: latte gustoso
  cappuccini
- ⊙ Abilità: lampo dell'oscurità, attacco minus, curalacrima et altre



Anforo

Normalmente tranquilli, gli anfori si preoccupano quando vedono avvicinarsi individui che considerano minacciosi et scagliano contro di loro potenti getti d'acqua.

- Acqua ✓ Fuoco ✗
- Luna
- In mare, a nord delle Terre d'Estate
- Antisonno
  Ossidiana
- Hydros, perfido abbraccio, alba nera et altre

Megavas

Queste creature sono instabili perché nel loro stomaco fermenta una strana bevanda, che spesso sorseggiano quando pensano che nessuno le stia guardando.

- Nessuna
- Sole
- Informazione non disponibile
- Luccigamberi
  Diamanferri
- Teleskopeos, agilità plus, succhiavita et altre

Bollbot

Una leggenda sostiene che queste creature portino la pioggia ovunque vadano. Pertanto, esse sono considerate di buon auspicio dai contadini delle zone aride.

- Nessuna
- Sole
- Informazione non disponibile
- Informazione non disponibile
- Fuociclone, hocus focus, muro di fiamme et altre

Ampollo

Queste creature nascono da pezzi di vasi prodotti artigianalmente. Di solito attaccano i nemici spruzzandoli cum l'acqua contenuta nelle loro grandi pance.

- **Affinità:** acqua ✓ fuoco ✗
- **Segno più comune:** Luna
- **Habitat:** in mare, a sud-est delle Terre d'Estate
- **Lascia cadere:** anticecità
  campanellone
- **Abilità:** splash, vendetta, furia demoniaca

Kerboreas

Il fedele segugio del Re Mago. Kerboreas è famoso per la potente magia glaciale che sa usare et per l'agilità sovrannaturale cum la quale si sposta, che fanno passare in secondo piano la sua incredibile forza fisica. Solo i maghi più scriteriati affronterebbero questo terrificante avversario senza essere preparati a dovere.

- **Affinità:** acqua ✓ fuoco ✗
- **Segno celeste:** sconosciuto
- **Habitat:** Dedalo glaciale
- **Lascia cadere:** spirito della neve
- **Attacco speciale:** la belva scatena una tormenta che colpisce tutti i nemici impegnati sul campo di battaglia.

Dracones

Temibili creature che dominano il cielo et la terra sin dall'alba dei tempi.

Forti et resistenti, le creature appartenenti alla classe dei dracones esistono da millenni. Essi sono muniti di artigli affilati, zanne appuntite et grandi ali che li rendono avversari formidabili. Inoltre molti dracones sono a proprio agio sia sulla terra sia in aria.

Per provare ad avere un approccio amichevole cum uno di questi esseri si consiglia di offrire una prelibatezza dura, come il cioccolato.

Belve leggendarie

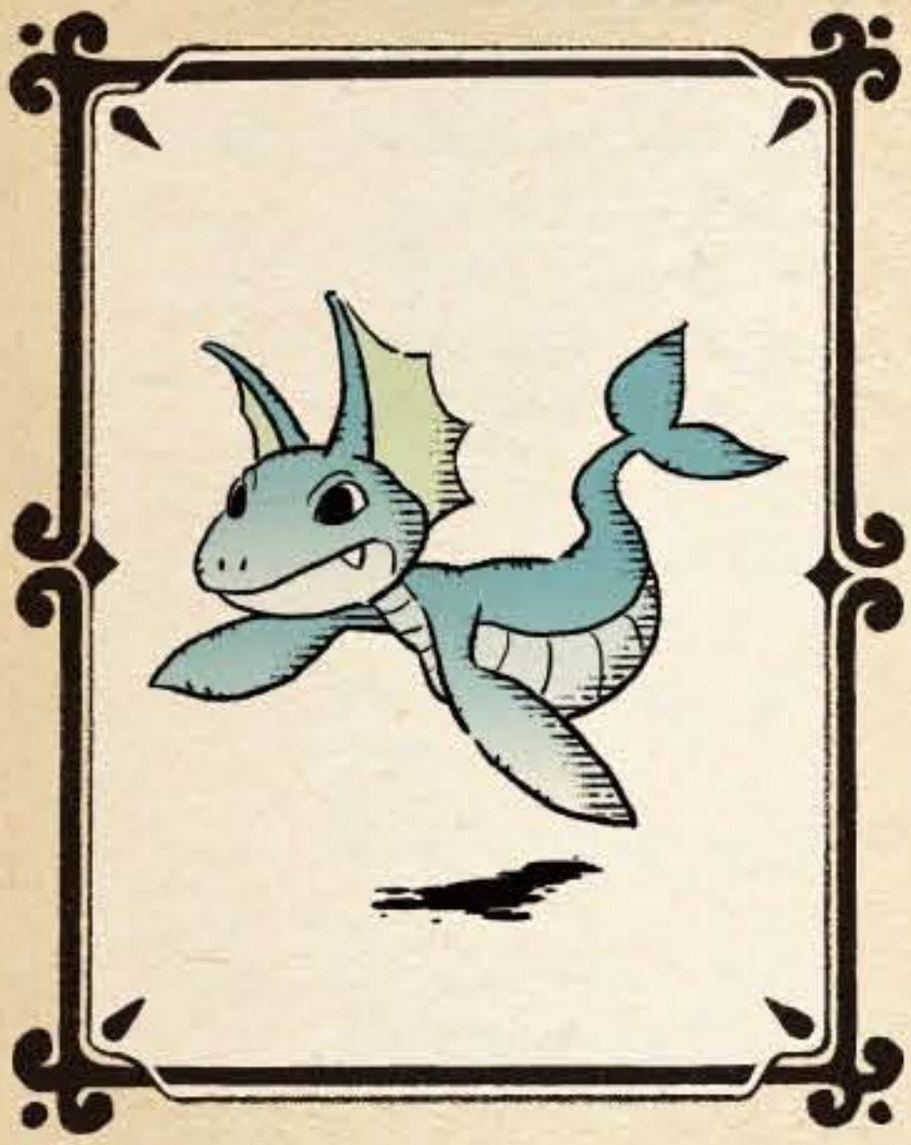
10

La meravigila delle acque

La bestia gigante della Palude dei miasmi.

Si dice che la sinistra et insalubre Palude dei miasmi ospiti un mostro così grande da essere spesso scambiato per una massa di terra. C'è chi giura di aver visto due teste affiorare dall'acqua nei pressi di un'enorme "isola" che non era lì appena qualche istante prima...

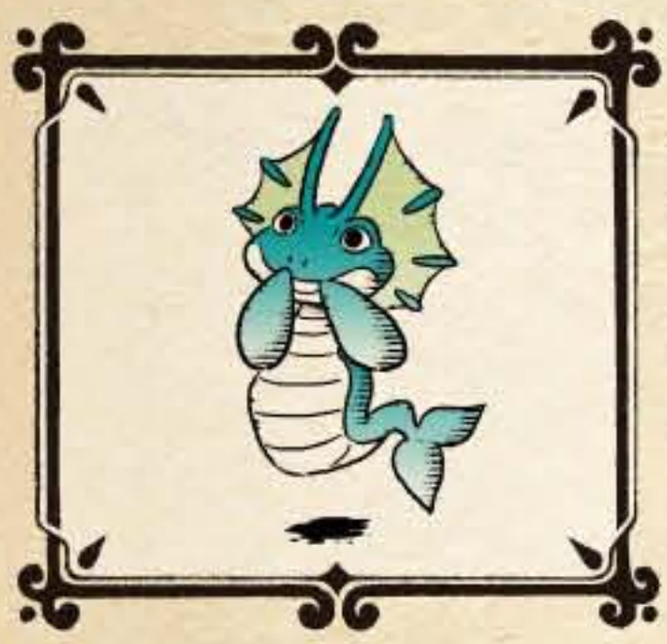
Consigliamo ai maghi di non avvicinarsi a nessuna nuova isola che dovessero avvistare nella palude. Anzi, suggeriamo loro di allontanarsi il più velocemente possibile nel caso vedessero lembi di terra di nuova formazione.



Aquadrago

Gli aquadraghi si spingono spesso sulla terraferma per la curiosità che nutrono nei confronti degli umani. Queste creature soffrono i climi caldi ma, anche quando sono deboli, possono sferrare pericolosi attacchi d'acqua.

- **Affinità:** acqua ✓ fuoco ✗
- **Segno più comune:** Luna
- **Habitat:** in mare, a nord di Autumnia
- **Lascia cadere:** antimaledizione, idrosassi
- **Abilità:** splash, esplocolpo



Bolladrago

I bolladraghi sono esseri infidi et curiosi: quando raddrizzano la schiena vuol dire che si stanno guardando intorno per cercare la vittima del loro prossimo scherzo.

- **Acqua** ✓ **Fuoco** ✗
- **Sole**
- **Isole d'Inverno**
- **Caramelle Piumalame**
- **Millebolle, lampo dell'oscurità, fauci spettrali et altre**

Ondadrago

Normalmente molto dolci, gli ondadraghi diventano aggressivi et violenti quando si infuriano. Sono in grado di far esondare i fiumi cum la loro incontrollabile rabbia.

- **Acqua** ✓ **Fuoco** ✗
- **Luna**
- **Informazione non disponibile**
- **Soffiabolle Cioccofreddi**
- **Hydros, cyclos, idrocannone et altre**

Belva degli abissi

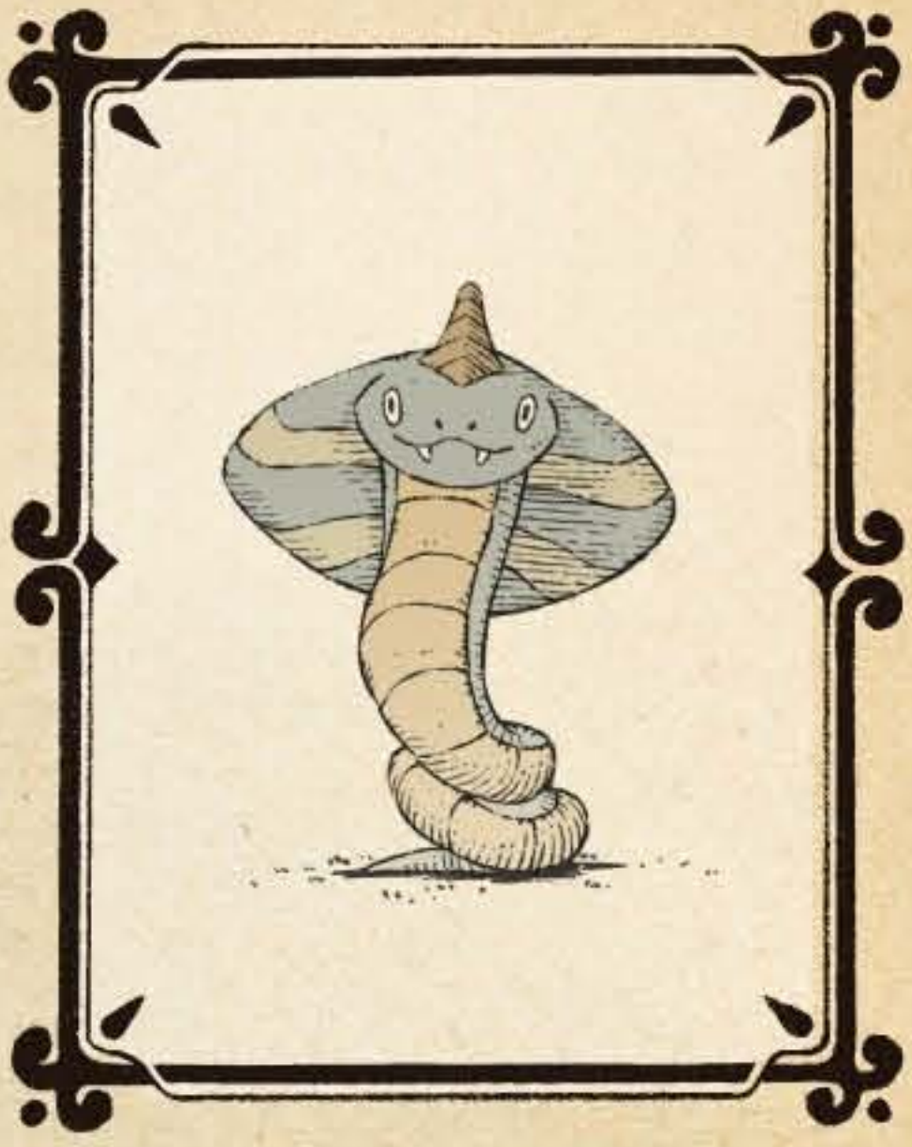
Queste creature sono considerate divine a causa dell'aura dorata che le avvolge et della loro pia solennità.

- **Acqua** ✓ **Fuoco** ✗
- **Luna**
- **Informazione non disponibile**
- **Informazione non disponibile**
- **Soffio caldo, ninnananna, ternoraggio et altre**

Velecobra

Questi mostri che vivono nel sottosuolo si spostano strisciando sui loro lisci ventri. Attaccano la preda cum i loro denti aguzzi et poi la stringono fino a soffocarla.

- Affinità: tempesta ✕
- Segno più comune: Sole gemello
- Habitat: Gatmangiù
- Lascia cadere: budini, acqua di sorgente
- Abilità: malitosi, difesa minus, esplocolpo



Pietrificobra

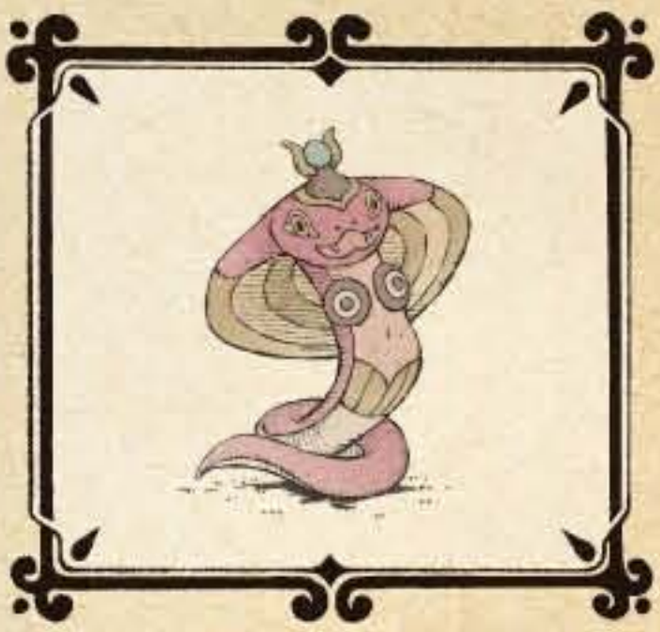
Di solito i pietrificobra costruiscono la tana tra antiche rovine. Il loro soffio pietrificante è giustamente temuto dai maghi di tutto il mondo.

- Tempesta ✕
- Luna
- Volta del pianto
- Caffè doppi, Cheesehurger
- Soffio di pietra, splash, frangivento et altre

Cobraja

Si dice che il motivo bianco che spicca sulla schiena di questi rettili sia un simbolo di buon auspicio. C'è addirittura chi crede che i cobraja siano veri et propri messaggeri degli dei.

- Tempesta ✕
- Luna
- Informazione non disponibile
- Informazione non disponibile
- Palla di neve, lame gelide, esascudo et altre



Cobrapatra

Nonostante vadano fieri della propria avvenenza, questi mostri non amano mostrarsi. I pochi fortunati che riescono a vederli restano immancabilmente rapiti dalla loro bellezza.

- Tempesta ✓
- Luna
- Volta del pianto
- Gocce di luna, Antipietra
- Colpo eolico, agilità plus, ipnocanto et altre

Dracones

Grifopollo

Questi piccoli esseri hanno sviluppato un'incredibile abilità nell'arrampicarsi, et è facile vederli dormire tra i rami degli alberi più alti. Quando sono a terra, scagliano sabbia contro chi osa disturbarli.

- **Affinità:** tempesta ✕
- **Segno più comune:** Sole
- **Habitat:** Boscoscuro
- **Lascia cadere:** pagnotte, acqua di sorgente
- **Abilità:** colpo sabbioso, teleskopeos, elettroscintilla

Tacchigrifo

I tacchigrifi abbandonano periodicamente la foresta dove vivono per trovare specchi d'acqua nei quali fare il bagno. Sono in grado di sferrare attacchi rapidissimi.

- Tempesta ✕
- Sole
- Costa dei naufragi
- Gocce di sole, Sveglia foglie
- Attacco minus, malitosi, soffio di pietra et altre

Grifagiano

Queste rare creature dal dorso verde et dalla rigida cresta bianca sono state scoperte solo di recente, et non si sa ancora molto su di loro.

- Nessuna
- Stella
- Tavoliere del ciclope
- Fishburger, Cheeseburger
- Frangivento, ipnocanto, colpo eolico et altre

Grifoceronte

Chi volesse vedere cum i propri occhi questi rarissimi esseri dotati di un unico corno farà bene a cercarli nei laghi, dato che si tratta di abili nuotatori.

- Acqua ✓ Fuoco ✕
- Stella
- Informazione non disponibile
- Informazione non disponibile
- Spanciata, perfido abbraccio, vento maligno et altre

Catastroceronte

Dotati di forza fuori dal comune, i catastroceronti possono sollevare oggetti anche pesantissimi cum estrema facilità et fanno di tutto per aiutare i compagni in difficoltà.

- **Affinità:** nessuna
- **Segno più comune:** Stella
- **Habitat:** Scalinata del genio
- **Lascia cadere:** ossitosti, rugiada fatata
- **Abilità:** rocciacolpo, attacco maximo, scagliaroccia

Distruceronte

I distruceronti possono scagliare pugni capaci di frantumare macigni. Molto aggressivi, sono perfettamente a loro agio sul campo di battaglia.

- Nessuna
- Stella
- Informazione non disponibile
- Informazione non disponibile
- Spaccatimpani, sfere della magia, spanciata et altre

Demolironte

Questi esseri selvaggi caricano i nemici usando il loro caratteristico corno, cum il quale causano agli avversari indicibile dolore et atroce sofferenza.

- Fuoco ✓ Acqua ✗
- Stella
- Informazione non disponibile
- Informazione non disponibile
- Pyrofendente, ehilà, fuociclone et altre

Devastos

La straordinaria forza fisica dei devastos rende queste bellicose creature pressoché inarrestabili. Colpiscono ripetutamente i nemici fino a ridurli in polvere.

- Acqua ✓ Fuoco ✗
- Stella
- Informazione non disponibile
- Informazione non disponibile
- Ipnocanto, colpo eolico, bagliore vitale et altre

Dracones

Draconiglio striato

Anche se possono volare per brevi tratti sbattendo le orecchie come se fossero ali, i draconigli striati si muovono sempre a piedi, quando fuggono ingloriosamente dal campo di battaglia.

- ● Oscurità ✓ Luce ✗
- ▲ Stella
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Informazione non disponibile
- ⊙ Lampo d'attacco, vendetta, moscacieca et altre

Unicorniglio

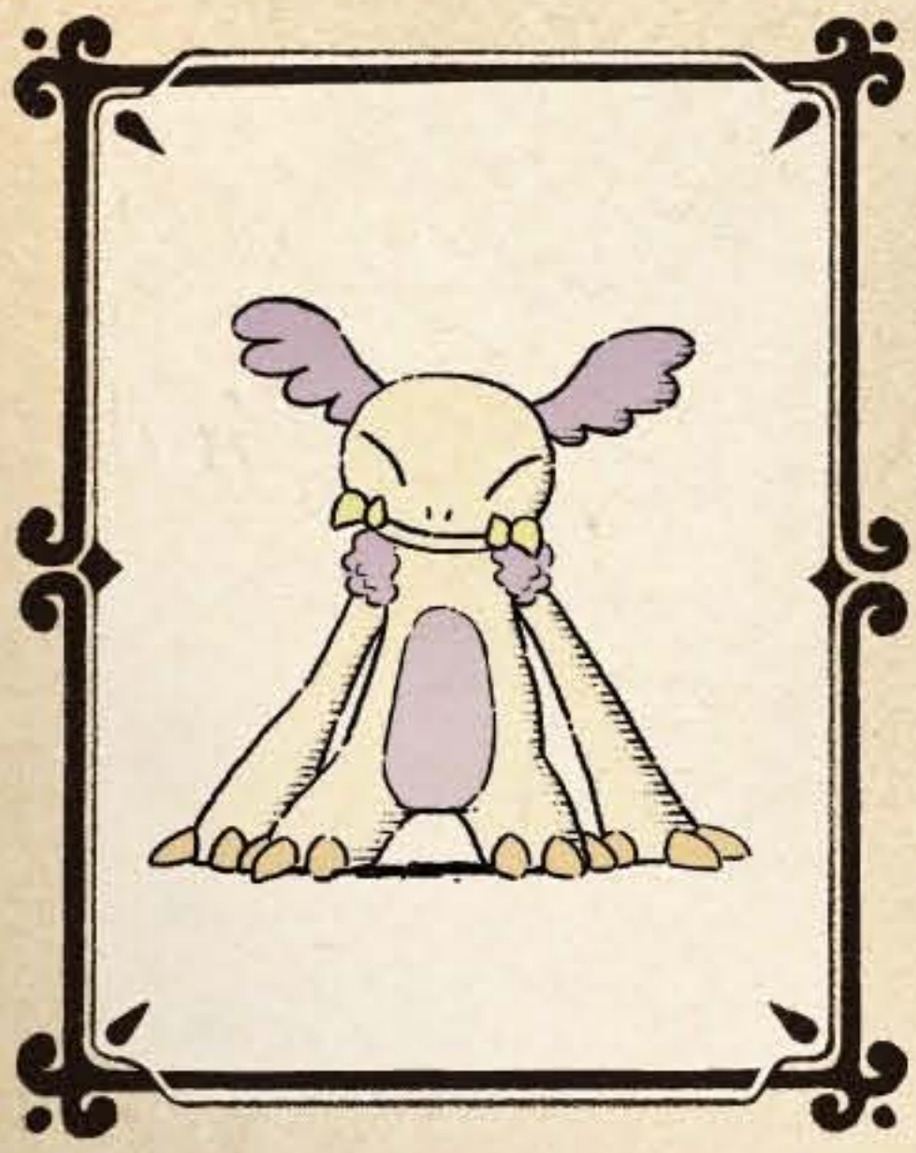
Anche se il loro aspetto potrebbe farle sembrare malvagie, queste creaturine sono adorabili. Adorano farsi accarezzare dolcemente il pelo.

- ● Oscurità ✓
- ▲ Luna
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Informazione non disponibile
- ⊙ Alba nera, attacco maximo, attacco nero et altre

Draconiglio d'angora

Queste bestioline sono molto amate dai bambini per il loro aspetto grazioso. Anche se sembrano perennemente assonnate, in realtà sono sempre sveglie et attente.

- ● Luce ✓
- ▲ Sole
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Informazione non disponibile
- ⊙ Luce sacra, fantaluce, iperlumen et altre



Draconiglio

I draconigli sono riconoscibili per le orecchie simili ad ali et per le piccole zanne. Sono considerati creature tranquille che non amano combattere.

- ● **Affinità:** luce ✓ oscurità ✗
- ▲ **Segno più comune:** Sole
- ■ **Habitat:** sconosciuto
- ◆ **Oggetti lasciati:** informazione non disponibile
- ⊙ **Abilità:** tricolpo, splendi e vai, pioggia curativa

Dragorette

Le dragorette hanno adottato una colorazione pastello per l'epidermide, così da risultare ancora più adorabili. Nonostante l'aspetto tenero, sono molto determinate et odiano perdere.

- ● Fuoco ✓ Acqua ✗
- ▲ Sole
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Informazione non disponibile
- ⊙ Frangivento et altre

Gran dragoro

Consapevoli della loro immensa forza, queste creature sono combattenti determinatissime. Il loro sguardo indomito suscita magna ammirazione tra gli altri appartenenti alla classe dei dracones.

- ● Fuoco ✓
- ▲ Sole
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Informazione non disponibile
- ⊙ Soffio infuocato, spaccatimpani, attacco maximo et altre

Pigrodrago soporifero

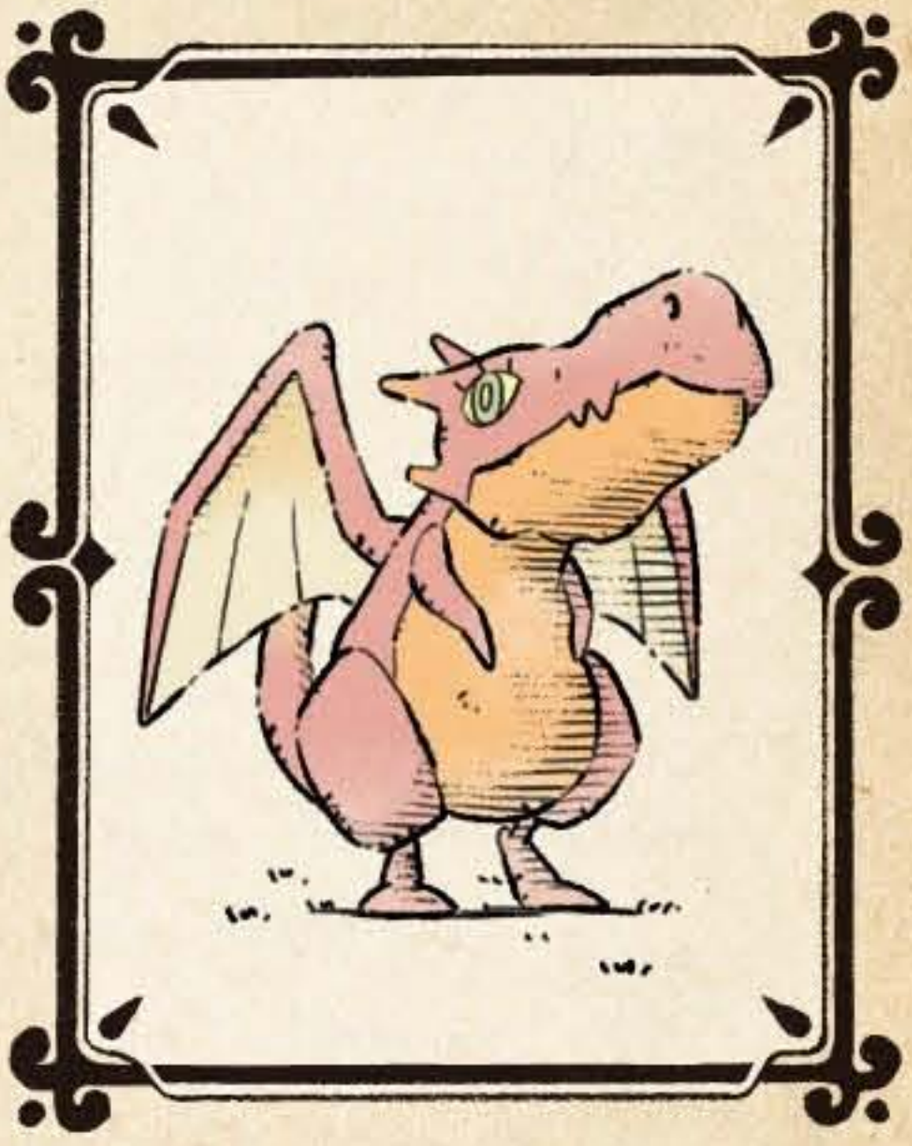
Queste creature trascorrono gran parte del tempo dormendo et si nutrono cum ciò che gli esseri umani danno loro da mangiare. Nonostante abbiano enormi poteri, raramente li sfruttano.

- ● Oscurità ✓
- ▲ Sole
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Informazione non disponibile
- ⊙ Respiro soporifero, colpo eolico, sfere della magia et altre

Dragoro

I dragori sono del tutto incapaci di badare a se stessi. I loro adorabili occhioni tondi sembrano fatti apposta per attirare come calamite l'affetto degli esseri umani.

- ● **Affinità:** fuoco ✓ acqua ✗
- ▲ **Segno più comune:** Sole
- ■ **Habitat:** sconosciuto
- ◆ **Lascia cadere:** informazione non disponibile
- ⊙ **Abilità:** fauci spettrali, multivento, soffio caldo



Arcanae

Misteriose creature sulle quali si sa ancora poco...

Nessuno sa da dove vengano questi esseri, né da che tipo di forza vitale siano generati. Una delle poche cose che si conoscono di loro è che hanno una smisurata passione per i dolci.

Belve leggendarie
II

Il sanguigno enigma scarlatto.

La bizzarra creatura delle terre nord-occidentali

Molti maghi in viaggio nella parte nord-occidentale delle Terre d'Estate dicono di aver ivi avvistato una misteriosa creatura scarlatta, dotata di corna, dal lungo corpo et cum grandi ali. Quest'immagine è stata disegnata da un ragazzo che ha visto il mostro cum i suoi occhi. Il ragazzo sostiene inoltre di essersi ustionato la mano nel tentativo di toccare la bestia.

La belva ritratta
da un giovane
testimone oculare

Heliosfera

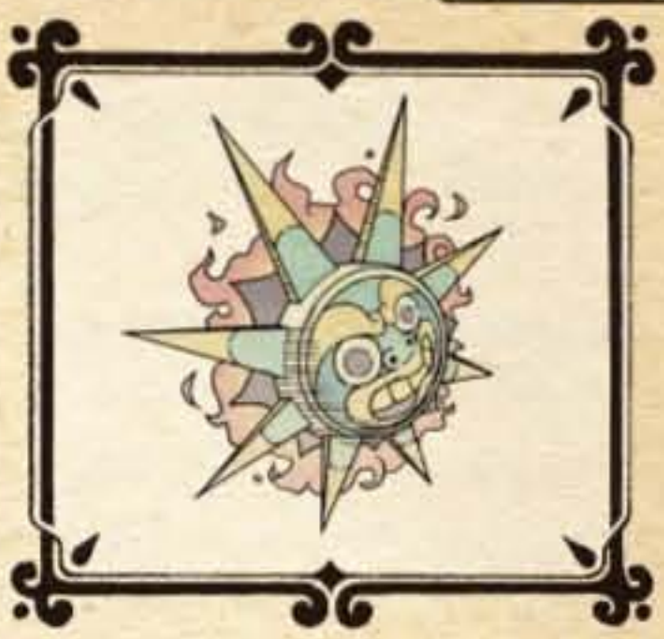
Le fiamme che circondano queste creature dicono di che umore sono le heliosfere. Se ardono cum vigore è meglio evitarle, et aspettare che il fuoco bruci cum poca intensità.

- ● Fuoco ✓ Acqua ✗
- ▲ Sole gemello
- ■ Scalinata del genio
- ◆ Gocce di sole
  Dragopietre
- ⊙ Fuociclone, frangivento et altre

Heliominos

Gli heliominos hanno sviluppato una grande padronanza dell'acqua, a spese dell'affinità che avevano cum il fuoco. Di notte, brillano in cielo come stelle.

- ● Acqua ✓ Fuoco ✗
- ▲ Luna
- ■ Palude dei miasmi
- ◆ Dragopietre
  Cristalli di sole
- ⊙ Iperlumen, attacco minus, fantaluce et altre



Sol invictus

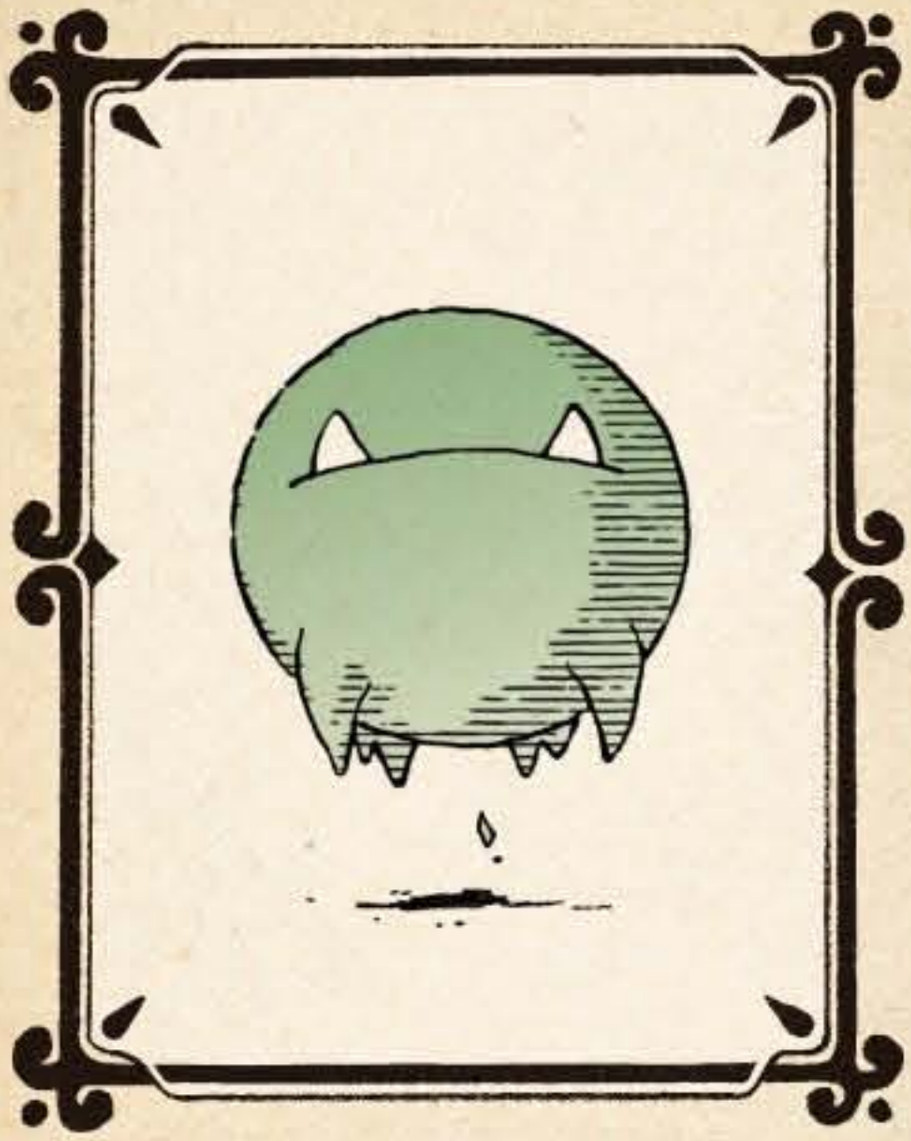
Mai ignorare un sol invictus irritato! Queste creature diventano incandescenti quando nessuno presta loro attenzione, et scagliano colonne di fuoco che possono sciogliere persino l'acciaio.

- ● Fuoco ✓ Acqua ✗
- ▲ Sole
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Informazione non disponibile
- ⊙ Termoraggio, hocus focus, spanciata et altre

Primosole

Questi esseri fluttuano come soli nel cielo del deserto et attaccano i nemici col fuoco. Sono in grado di riscaldare la sabbia intorno a loro, aumentando ulteriormente i disagi per i viandanti che incrociano strada facendo.

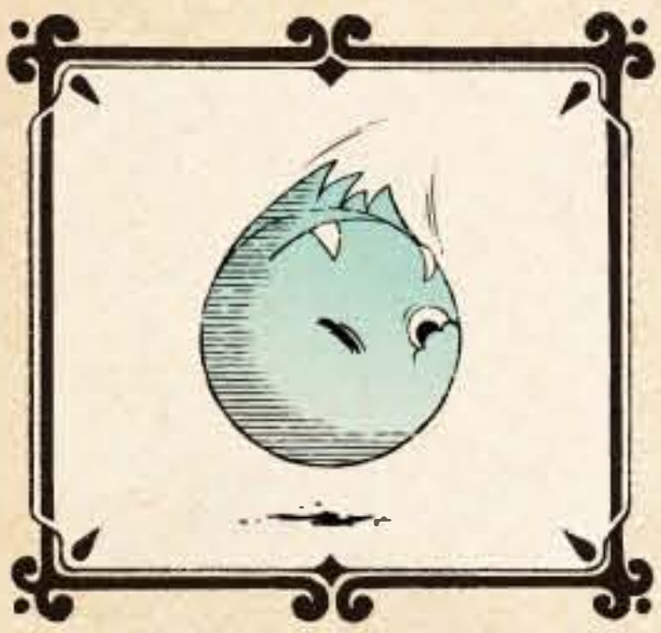
- ● Affinità: fuoco ✓ acqua ✗
- ▲ Segno più comune: Sole gemello
- ■ Habitat: Deserto splendente
- ◆ Lascia cadere: pagliotte
  pietrefuoco
- ⊙ Abilità: soffio caldo, lampo dell'oscurità



Pompon

Queste creature, nate dalle paludi situate nelle foreste, si nascondono tra gli alberi in attesa che arrivi una preda di loro gusto.

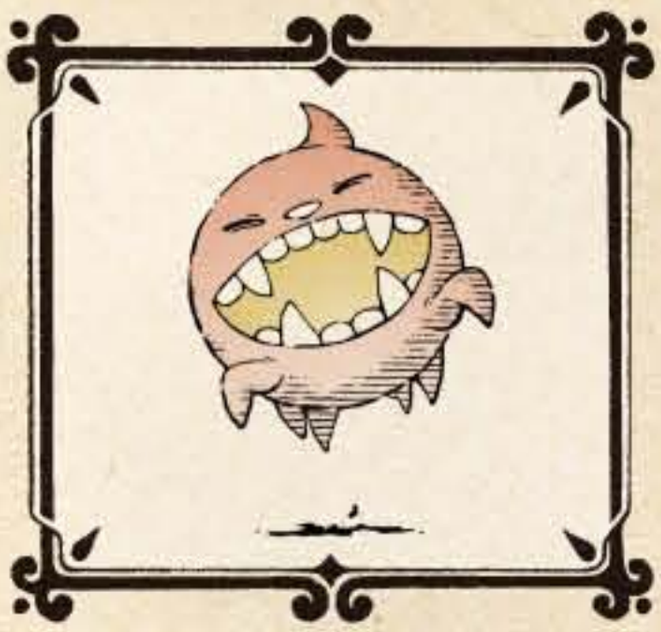
- ● **Affinità:** attacchi fisici ✓ fuoco ✗
- ▲ **Segno più comune:** Luna
- ■ **Habitat:** Boscodorato
- ◆ **Lascia cadere:** pelle conciata
  acqua di sorgente
- ⊙ **Abilità:** malitosi, multivento, respiro soporifero



Acquapon

Esseri trasparenti che vivono vicino agli specchi d'acqua limpida. Nuotano silenziosamente fino a raggiungere la loro preda, poi la trafiggono cum le loro zanne.

- ● Acqua ✓ Attacchi fisici ✓ Fuoco ✗
- ▲ Luna
- ■ Isole d'Inverno
- ◆ Antiveleno
  Cristalli di pianeta
- ⊙ Difesa minus, aquabomba, venti danzanti et altre



Bombapon

I bombapon adorano far festa, et soffiano fuoco et cenere quando ridono. Quanto più si divertono, tanto più grandi sono le fiammate che emettono.

- ● Fuoco ✓ Attacchi fisici ✓ Acqua ✗
- ▲ Sole
- ■ In mare, a nord-ovest delle Terre d'Estate
- ◆ Gocce di sole
  Coppe del fungo
- ⊙ Fuociclone, milleholle, frangivento et altre

Ciclopon

Famosi per il loro sorriso inquietante, i ciclopon tramutano le creature che li incuriosiscono in blocchi di pietra, che poi portano a casa come trofei.

- ● Attacchi fisici ✓ Fuoco ✗
- ▲ Stella
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Informazione non disponibile
- ⊙ Soffio di pietra, perfido abbraccio, alba nera et altre

Dormerluzzo

Queste creature hanno la testa a forma di pesce, et riescono a dormire cum qualsiasi condizione atmosferica. Vederne una sveglia è un evento assai raro.

- **Affinità:** tempesta ✓ attacchi fisici ✗
- **Segno più comune:** Stella
- **Habitat:** in mare, a sud-est delle Terre d'Estate
- **Lascia cadere:** antisonno, variegati al rubino
- **Abilità:** ninnananna, curalacrima, elettroscintilla et altre

Sonnasello

Queste creature combattono cum magna maestria anche quando sembra che dormano. Tale comportamento fa sospettare che, in realtà, siano sempre sveglie...

- **Fuoco** ✓ **Attacchi fisici** ✗
- **Stella**
- **Informazione non disponibile**
- **Latte gustoso**, **Gelati alla neve candita**
- **Pioggia curativa, cupido, aurora rivitalizzante et altre**

Siestonno

Forse queste creature usano le pinne per nuotare, ma non è possibile confermarlo perché nessuno ne ha mai vista una sveglia.

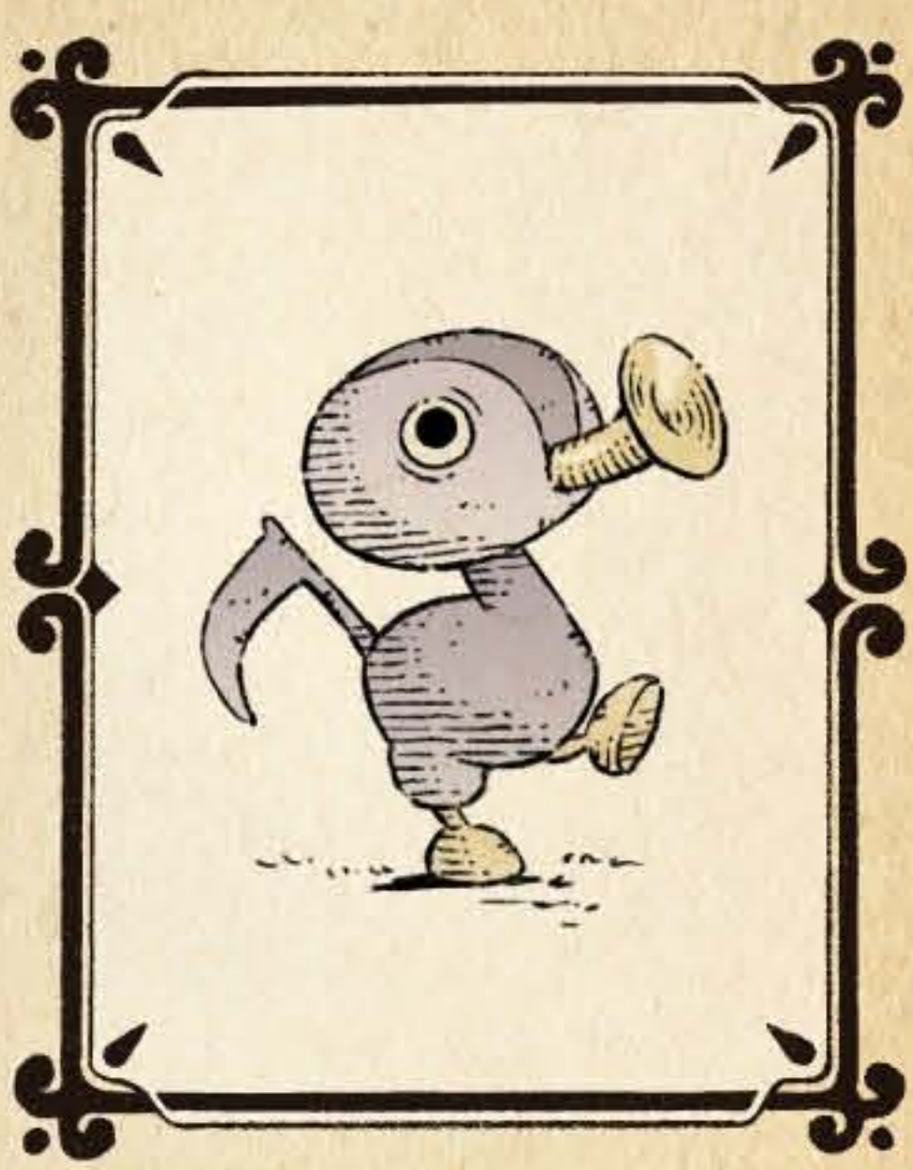
- **Acqua** ✓ **Fuoco** ✗ **Attacchi fisici** ✗
- **Stella**
- **In mare, a nord delle Terre d'Estate**
- **Luccigamberi**, **Cappuccini**
- **Millebolle, luce del ristoro, bagliore vitale et altre**

Ronfalice

Creature dall'espressione perennemente addormentata. Il loro aspetto innocuo et grazioso le rende molto simpatiche ai bambini.

- **Nessuna**
- **Stella**
- **Informazione non disponibile**
- **Gocce di pianeta**, **Dolci poderosi**
- **Idrobarriera, iperlumen, attacco moviola et altre**

Flau



Questi affascinanti esseri, che si ritiene nascano dai cuori degli amanti della musica, comunicano tramite una serie di suoni che emettono dal becco d'ottone di cui sono provvisti.

- **Affinità:** nessuna
- **Segno più comune:** Stella
- **Habitat:** nei pressi di Porto Goa
- **Lascia cadere:** tramezzini
  gocce di stella
- **Abilità:** esplocolpo, gocciasonno, furia demoniaca

Klarin

I klarin sono dotati di incredibile talento per la musica. Questa loro caratteristica li rende molto apprezzati dagli esseri umani.

- Nessuna
- Stella
- Palude dei miasmi
- Gocce di pianeta
  Cristalli di pianeta
- Elulà, pura luce, rune dell'oblio et altre

Phiatis vitalis

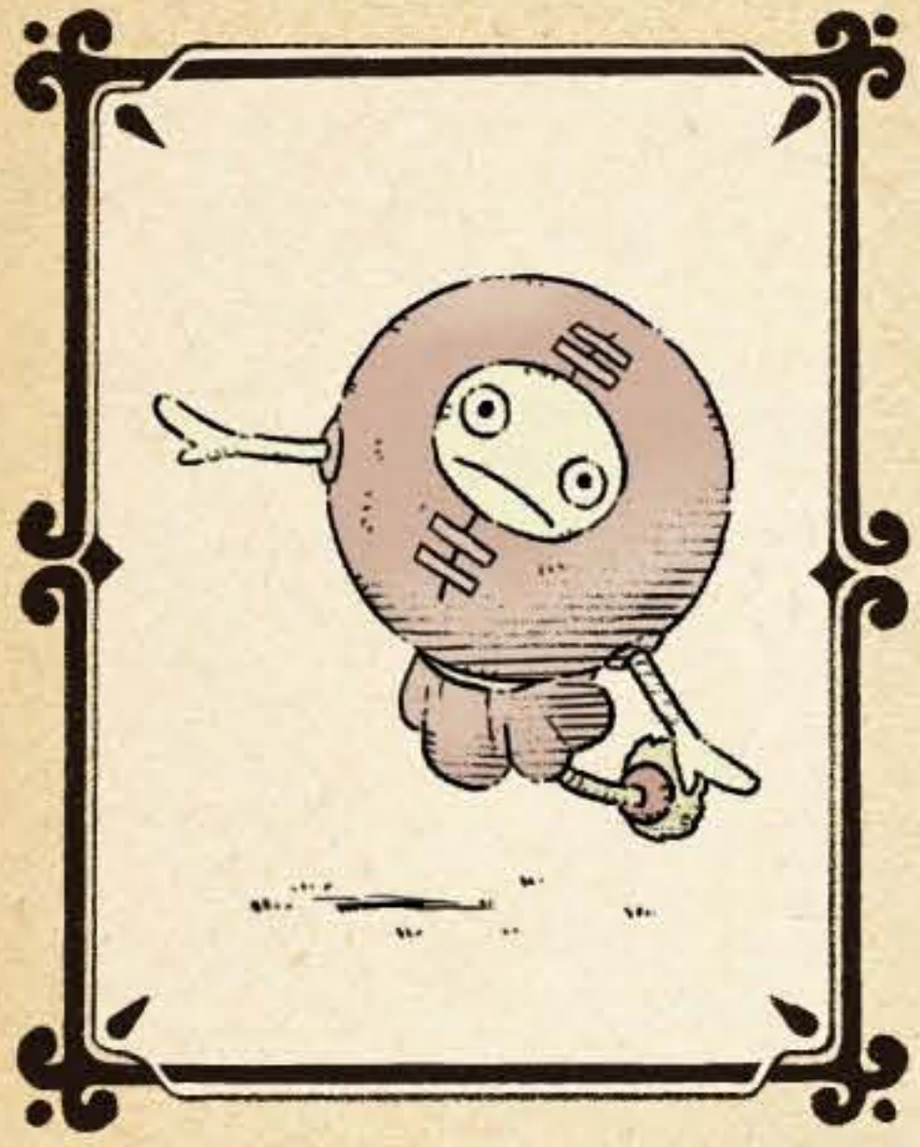
Dotati di due corni d'ottone aggiuntivi, i phiatis vitalis possono suonare melodie assai complesse. Sanno essere molto rumorosi.

- Nessuna
- Stella
- Informazione non disponibile
- Informazione non disponibile
- Baraonda, ricarica, iperlumen et altre

Caosonoro

Le piume che i caosonori hanno sulla testa sono tasti di pianoforte che queste creature usano per suonare brani anche molto complessi accompagnandosi da sole.

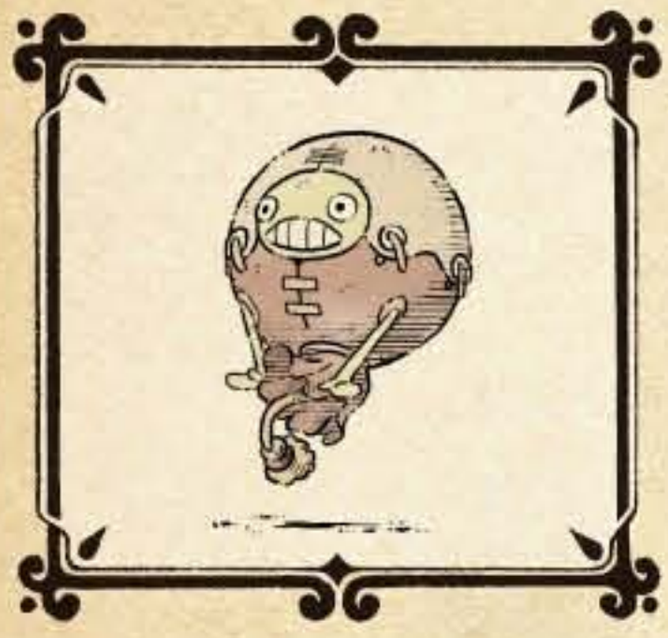
- Nessuna
- Stella
- Informazione non disponibile
- Informazione non disponibile
- Cupido, ninnananna, luce sacra et altre



Mongolfiero

Nati et cresciuti all'interno di palloni aerostatici, questi esseri sono in grado di solcare i cieli spinti dai venti.

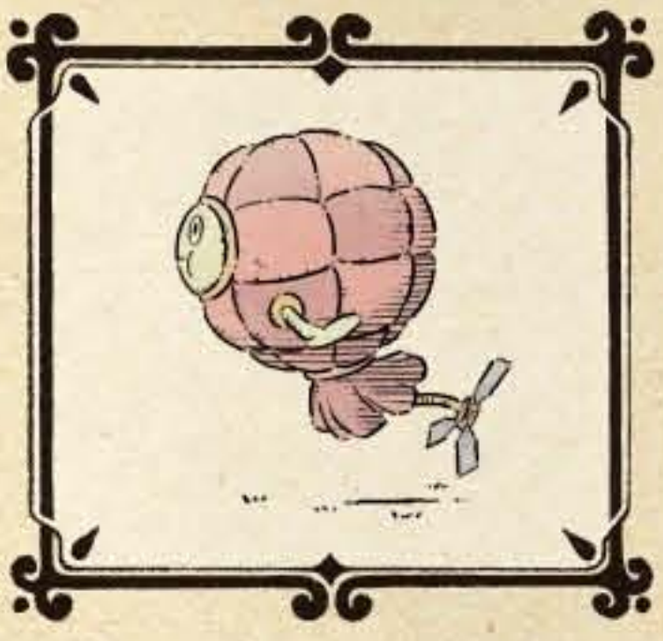
- **Affinità:** tempesta ✓
- **Segno più comune:** Luna
- **Habitat:** Monte Fornace
- **Lascia cadere:** lattuga fresca, gocce di luna
- **Abilità:** vento letale, attaceo minus, scagliaroccia



Mongolfuria

Le mongolfurie sono dotate di palloni spessi et resistenti, et possono volare anche quando piove, a patto che i venti siano favorevoli.

- **Tempesta** ✓
- **Luna**
- **Isola Ruina**
- **Caramelle Rugiada fatata**
- **Venti danzanti, esplocolpo, caduta massi et altre**



Elipallone

Queste creature hanno sulla coda un'elica che dà loro la possibilità di dirigersi dove vogliono, anche se i venti sono assenti o contrari.

- **Fuoco** ✓
- **Luna**
- **Informazione non disponibile**
- **Informazione non disponibile**
- **Termoraggio, hocus focus, raggio devastante et altre**

Aquapallone

Queste creature sono formate da un pallone molto evoluto che permette loro di andare sott'acqua. La dura membrana esterna puote sopportare cum magna facilità la pressione dell'acqua.

- **Acqua** ✓
- **Luna**
- **Informazione non disponibile**
- **Informazione non disponibile**
- **Lame gelide, difesa plus, idrocannone et altre**

Arcanae

Ombralince

Queste creature usano la propria ombra per assorbire l'energia delle persone. Scuri e furtivi, risultano pressoché invisibili di notte.

- ● Luce ✓ Oscurità ✗
- ▲ Luna
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Informazione non disponibile
- ⊙ Bagliore vitale, splendi e vai, frangivento et altre

Astrolince

Le astrolinci hanno la capacità di raccogliere l'energia del cielo notturno et di scatenarla sui nemici sferrando un attacco simile a una stella cadente.

- ● Luce ✓
- ▲ Luna
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Informazione non disponibile
- ⊙ Luce sacra, aurora rivitalizzante, energia verde et altre

Bilince maxima

Queste creature hanno in sé sia la luce del mattino sia le tenebre della notte. Quando si combinano, i due elementi producono una potente reazione esplosiva.

- ● Luce ✓
- ▲ Luna
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Informazione non disponibile
- ⊙ Vitalux, iperlumen, idrobarriera et altre

Alalince purificatrice

Le alalinci purificatrici appaiono nelle sere tranquille et lasciano dietro di sé un barlume spettrale. Molti maghi sono rimasti folgorati dalla loro eterea bellezza.

- ● **Affinità:** luce ✓ oscurità ✗
- ▲ **Segno più comune:** Luna
- ■ **Habitat:** Cabrera
- ◆ **Lascia cadere:** criolapis, legnazzurro
- ⊙ **Abilità:** pura luce, curalacrima, pioggia curativa

Daemones

Terrificanti creature nate dal cuore dell'oscurità.

I daemones sono creature terrificanti et dall'origine incerta. Non si sa molto di loro, se non che, cum ogni probabilità, non sono nati in questo mondo. È nota la loro passione per le coppe, et spesso sono visti mentre le divorano nell'ombra.

Belve leggendarie

12

Luci che brillano nella notte più nera

Cosa ho visto nello specchio...?

Ad Autumnia si narra la storia del sacerdote che sparì su un'isola a nord del continente. L'ultima volta fu visto una sera di luna nuova, mentre era davanti a uno specchio cum una candela in mano. Testimoni oculari sostengono che, nonostante stringesse una sola candela, nello specchio fossero riflesse infinite fiammelle, insieme a degli occhi et a una bocca ghignante...

Daemones

Regina algida

Le regine algide attaccano i viaggiatori feriti, li trascinano tra le ombre et banchettano cum le carni et lo spirito di quegli sventurati.

- ● Acqua ✓ Fuoco ✗
- ▲ Luna
- ■ Dedalo glaciale
- ◆ Riso al vapore
  Cioccolato fatato
- ⊙ Alba nera, sfere della magia, lame gelide et altre

Zarina gelida

Queste belve vivono nell'oscurità et assalgono le loro prede all'improvviso, colpendole cum le affilatissime lame che tengono nascoste tra gli abiti.

- ● Nessuna
- ▲ Sole
- ■ Nonritorno
- ◆ Antiveleno
  Bacche reali
- ⊙ Lame velenose, soffio gelido, vento maligno et altre

Sovrana sinistra

Questi esseri spaventosi affrontano senza alcun timore anche gli avversari più potenti. Le sovrane sinistre non mostrano alcuna pietà sul campo di battaglia.

- ● Nessuna
- ▲ Sole
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Informazione non disponibile
- ⊙ Soffio caldo, raggio devastante, attacco nero et altre

Dama dei ghiacci

Le dame dei ghiacci sono spesso viste mentre vagano senza meta sulle pianure nevose. Voci non confermate sostengono che gli specchi che adornano gli abiti di queste creature mostrino il volto della persona che esse odiano di più.

- ● Affinità: acqua ✓ fuoco ✗
- ▲ Segno più comune: Luna gemella
- ■ Habitat: Isole d'Inverno
- ◆ Lascia cadere: nevenelli
  fiordighiaccio
- ⊙ Abilità: palla di neve, perfido abbraccio, moscacieca

Tymidocornus

La punta che il tymidocornus ha sulla testa non è una semplice decorazione: la belva che si nasconde dietro al velo sa come usarla per infliggere gravi danni ai nemici...

- ● Nessuna
- ▲ Sole
- ■ Sentiero funebre
- ◆ Anticaos
  Piume di fenice
- ⊙ Teleskopeos, lame velenose, stalagmani et altre

Stellatymidus

Questi esseri sono facilmente riconoscibili per via della stella che hanno sulla testa. Nonostante adorino essere al centro dell'attenzione, nessuno di loro ha mai mostrato il proprio volto.

- ● Nessuna
- ▲ Stella
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Informazione non disponibile
- ⊙ Lampo dell'oscurità, lamposfera, frangivento et altre

Devastymidus

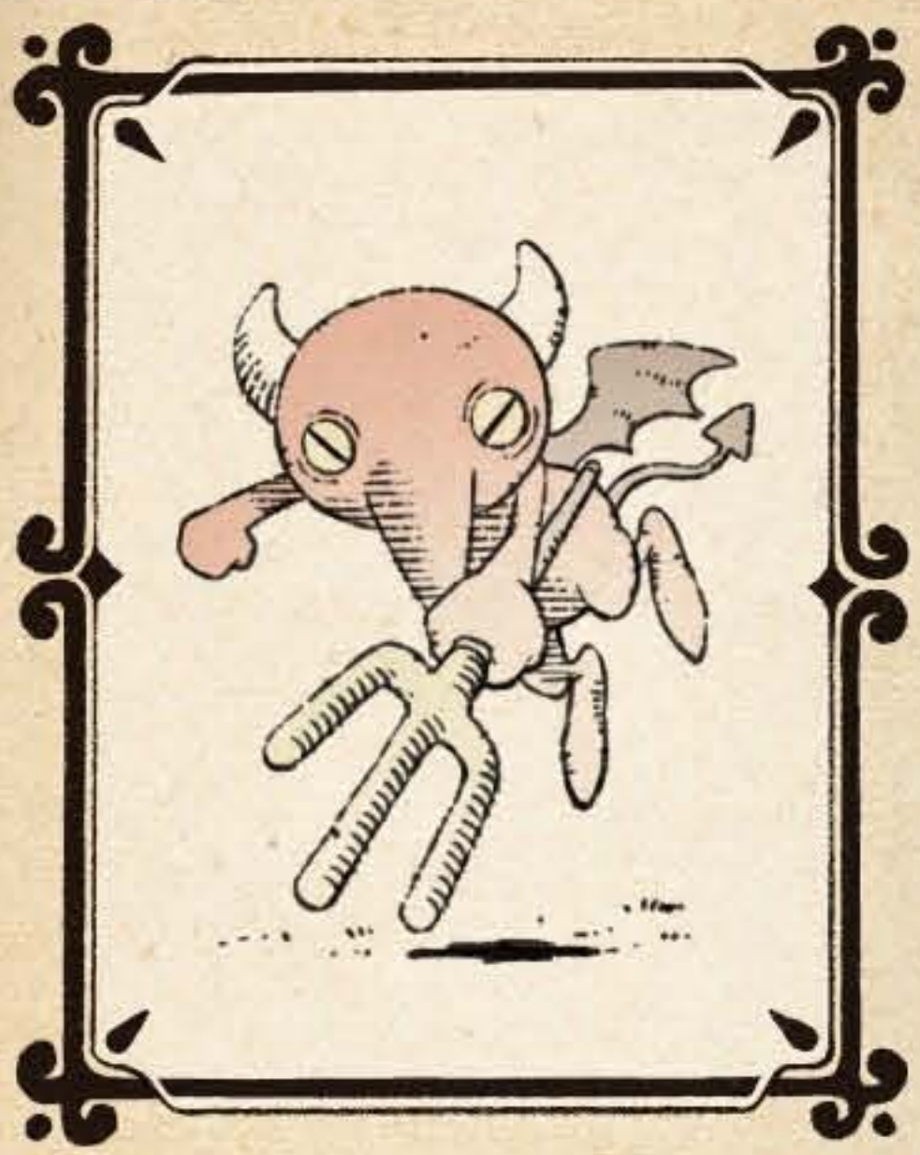
Creature la cui ossessione per la moda ha fatto dimenticare loro chi sono in realtà. I devastymidus, ovviamente, non sono d'accordo.

- ● Nessuna
- ▲ Luna
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Informazione non disponibile
- ⊙ Lampo d'attacco, ninnananna, furia demoniaca et altre

Tymidus

Queste creature schive hanno il volto sempre coperto da un velo. Si nascondono nell'oscurità per sorprendere le loro prede, che poi colpiscono cum incredibile forza.

- ● **Affinità:** nessuna
- ▲ **Segno più comune:** Luna
- ■ **Habitat:** Deserto splendente
- ◆ **Lascia cadere:** yogurt
  torte alla crema di carota
- ⊙ **Abilità:** vendetta, colpo sabbioso, alba nera



Demoforcone

Si dice che questi esseri nascano dalle armi delle creature malvagie. I demoforconi hanno l'irritante abitudine di trafiggere cum i loro tridenti tutte le creature che non conoscono.

- ● Affinità: tempesta ✕
- ▲ Segno più comune: Luna
- ■ Habitat: Monte Fornace
- ◆ Lascia cadere: dolci
  gocce di pianeta
- ⊙ Abilità: colpo duro, attacco minus, lama di luce

Tridemonio

Siccome si ritiene che i tridemoni portino sventura, gli abitanti dei villaggi si chiudono in casa quando uno di questi esseri si avvicina.

- ● Tempesta ✕
- ▲ Stella
- ■ In mare, a nord di Autumnia
- ◆ Antiscordamagia
  Autoviti
- ⊙ Lanciafiamme, soffio caldo, tocco della gorgone et altre

Alabardemonio

Le ali degli alabardemoni spandono una sostanza nerastra nell'aria, rendendo ancora più spaventose le regioni maledette dove risiedono. Questi mostri attaccano chiunque attraversi i loro territori.

- ● Oscurità ✓ Tempesta ✕
  Acqua ✕
- ▲ Luna
- ■ Nonritorno
- ◆ Gocce di luna
  Cristalli di pianeta
- ⊙ Vento maligno, alba nera, succhiavita et altre

Angelanciere

Queste creature oneste et leali combattono solo al fianco di chi cerea giustizia, et sono famose per l'intensa luce bianca emessa dalle loro ali.

- ● Luce ✓ Attacchi fisici ✕
- ▲ Stella
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Informazione non disponibile
- ⊙ Luce del ristoro, curalacrima, luce sacra et altre

Aeromix

Gli aeromix usano le loro grandi orecchie per volare. Anche se si sa ancora poco di queste creature, i saggi ritengono che siano nemici da evitare a ogni costo.

- **Affinità:** nessuna
- **Segno più comune:** Stella
- **Habitat:** sconosciuto
- **Lascia cadere:** informazione non disponibile
- **Abilità:** aquabomba, multivento, lampo dell'oscurità

Electromix

Queste creature possono scatenare potenti tempeste contro i nemici. Nonostante molti sostengano che gli electromix si allenino rigorosamente ogni giorno, nessuno ha mai visto uno di questi mostri farlo davvero.

- **Nessuna**
- **Stella**
- **Informazione non disponibile**
- **Informazione non disponibile**
- **Plasmasfera, ricarica, iperlumen et altre**

Medimix

Queste eleganti creature sembrano danzare nell'aria. Il loro volto non tradisce mai alcuna emozione, ma non si tirano mai indietro quando c'è da aiutare un compagno ferito.

- **Oscurità** ✓
- **Stella**
- **Informazione non disponibile**
- **Informazione non disponibile**
- **Pioggia curativa, idrocannone, idrobarriera et altre**

Tornademon

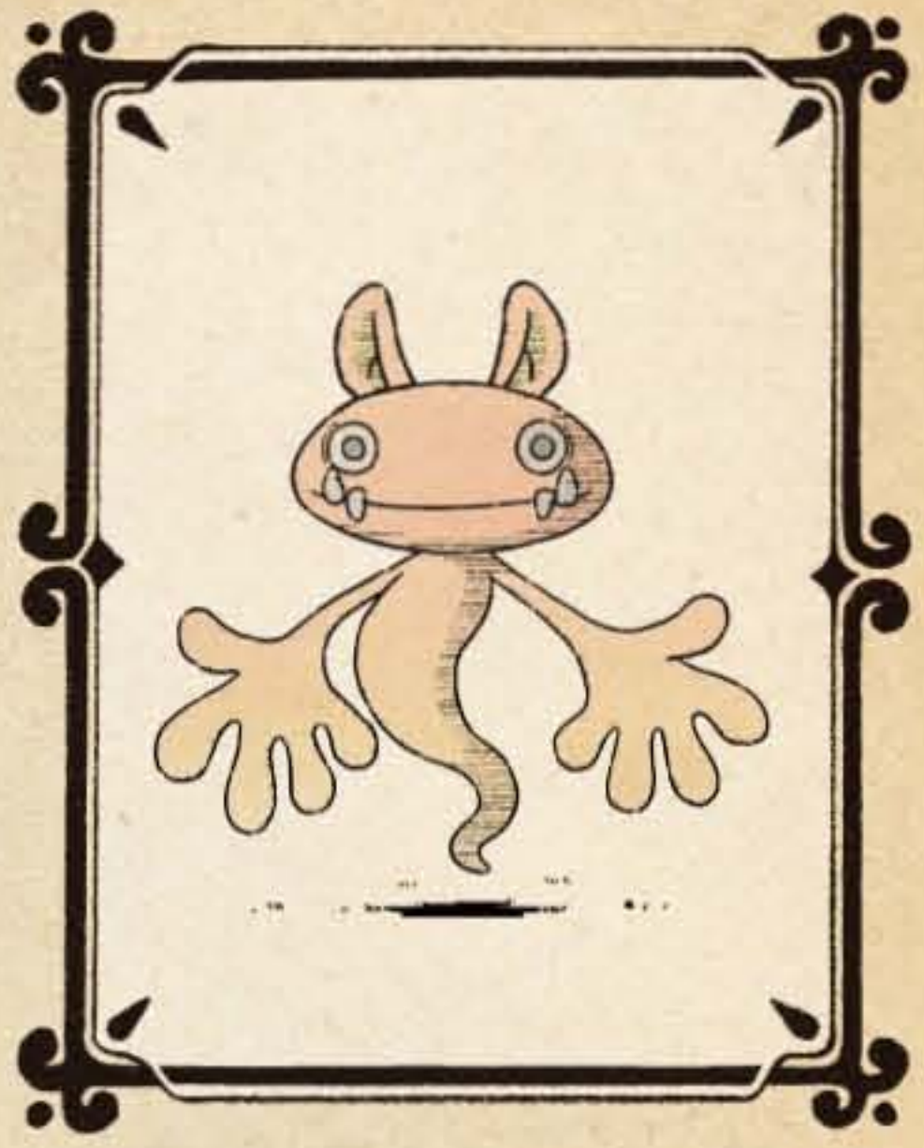
Queste meravigliose creature lasciano che il nemico ammiri il loro splendore, et poi lo travolgono cum incantesimi di vento tanto potenti quanto improvvisi.

- **Luce** ✓
- **Stella**
- **Informazione non disponibile**
- **Informazione non disponibile**
- **Colpo eolico, bagliore vitale, luce sacra et altre**

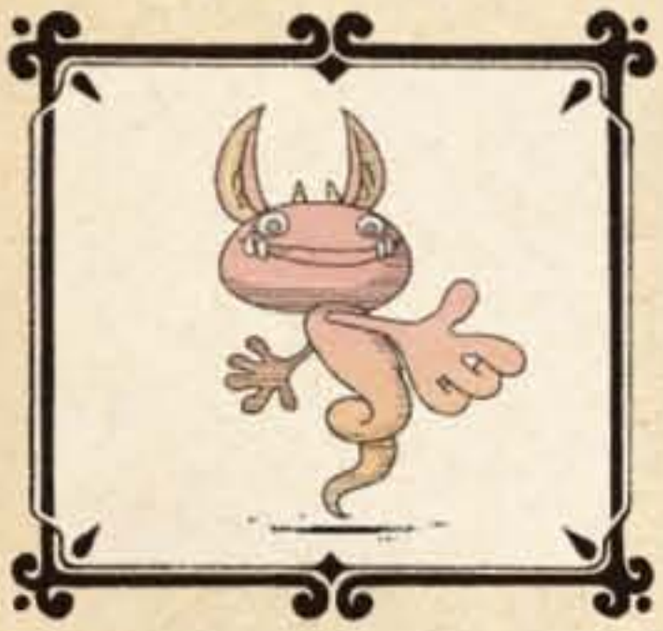
Daemones

Ludispirito

I ludispiriti non sono creature malvagie, ma adorano giocare tiri mancini a chiunque capiti loro a tiro. Il loro scherzo preferito è prendere di sorpresa i viandanti nei quali si imbattono et dar loro un colpetto sulle orecchie.



- ● Affinità: tempesta ✕
- ▲ Segno più comune: Sole
- ■ Habitat: nei pressi del Monte Fornace
- ◆ Oggetti lasciati: riso al vapore, tramezzini
- ◎ Abilità: sfere della magia, lanciafiamme, elettroscintilla



Ludispirito ardente

Questi esseri adorano giocare a nascondino, passatempo nel quale sono abilissimi. I loro corpi flessibili possono penetrare nelle fessure più piccole, rendendo praticamente impossibile trovarli.

- ● Tempesta ✕
- ▲ Sole
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Anticecità, Rugiada fatata
- ◎ Plasmasfera, soffio caldo, frangivento et altre

Malicorna

Questi mostri colpiscono i nemici cum i loro artigli lunghi et affilati et poi fuggono via. La velocità cum la quale attaccano et si spostano li rende avversari molto insidiosi.

- ● Oscurità ✓ Tempesta ✕ Luce ✕
- ▲ Sole
- ■ Nonritorno
- ◆ Informazione non disponibile
- ◎ Lamposfera, vento maligno, termoraggio et altre

Ludispirito pallido

Queste belve simili a felini colpiscono tutti gli umani che incontrano. C'è chi sostiene che questo è il modo cum cui i ludispiriti pallidi dimostrano il loro affetto per gli uomini...

- ● Tempesta ✕
- ▲ Sole
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Informazione non disponibile
- ◎ Elettrofulmine, pioggia curativa, iperlumen et altre

Mortuos

Mostri che un tragico destino ha privato dell'eterno riposo.

Molti maghi non riescono a notare la presenza dei mortuos finché non se ne trovano uno davanti. Tale circostanza ha una spiegazione logica: essendo stati condannati a vagare per questo mondo per l'eternità, i mortuos sono diventati abilissimi a non farsi vedere da nessuno. Se ne avvistaste uno, reprimete l'istinto di urlare et, invece, offritegli dei dolci.

Belve leggendarie

13

La grande nave fantasma

Cosa attende un'anima dopo una vita sulla cresta dell'onda?

"Alcuni pescatori stavano gettando le reti in mare al chiaro di luna quando, all'improvviso, furono avvolti da un'ombra. Sorpresi, si voltarono per vedere cosa avesse coperto la luna, et scorsero un'enorme nave da guerra che non avevano notato prima. Senza alcun preavviso, il galeone aprì il fuoco sulla barca dei pescatori et la affondò, et poi tornò silenziosamente nell'oscurità dalla quale era uscito..."

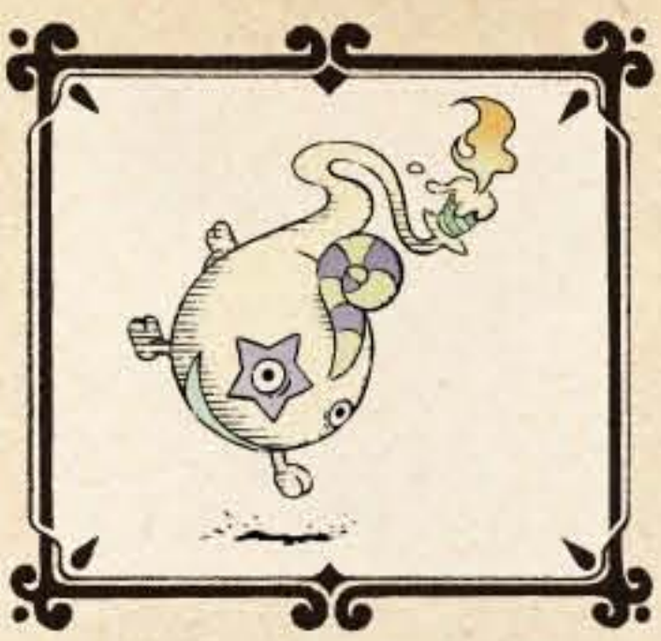
— Estratto da un rapporto della guardia costiera.

Mortuos

Spiricandela

Questi esseri spesso si avvicinano ai viandanti, di notte, per spaventarli. Quando le vittime scappano via terrorizzate, le spiricandele ridono, felici di aver portato a termine il loro crudele scherzo.

- ● Nessuna
- ▲ Luna
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Informazione non disponibile
- ⊙ Alba nera, soffio caldo, moscacieca et altre



Spiricandela rigata

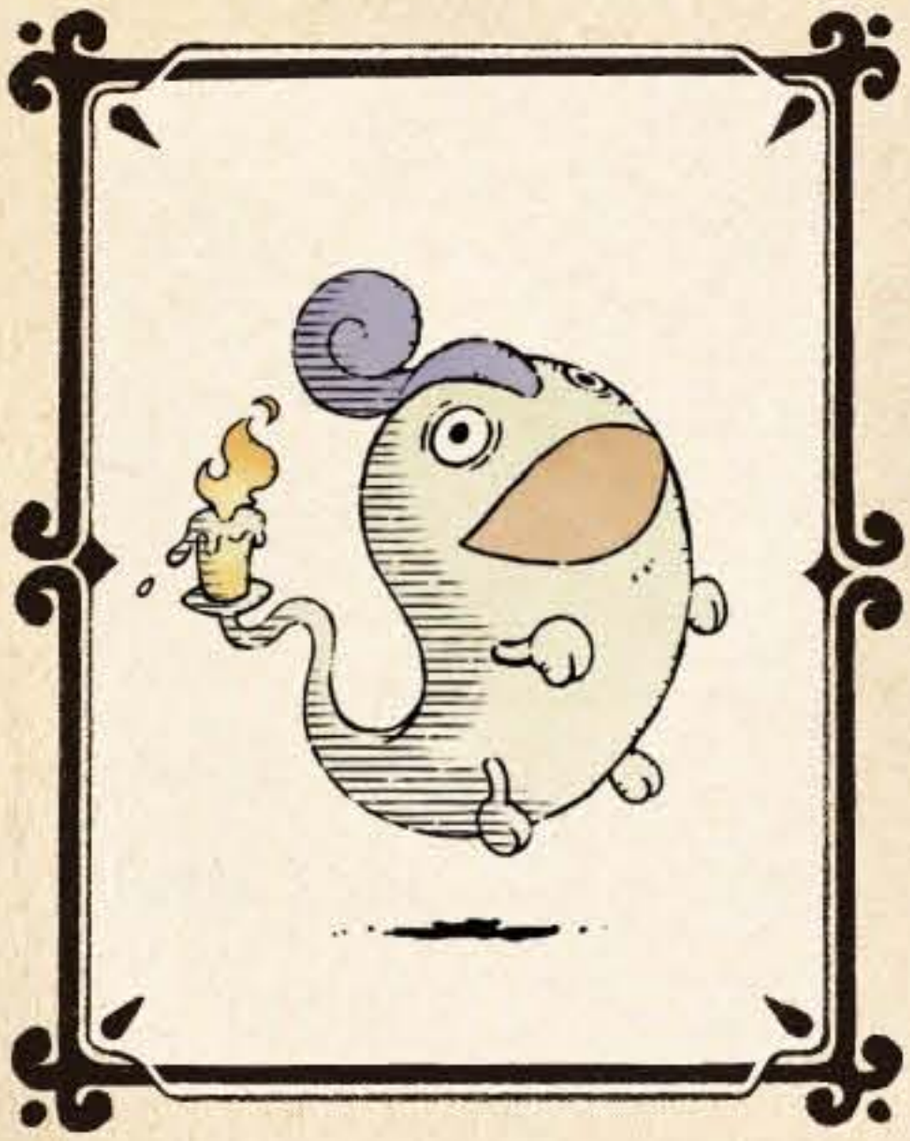
Si dice che le spiricandele rigate organizzino raduni notturni talmente segreti da richiedere l'eliminazione fisica di eventuali testimoni oculari.

- ● Oscurità ✓ Luce ✗
- ▲ Luna
- ■ Palude dei miasmi
- ◆ Diamanferri
  Gelocristalli
- ⊙ Vento maligno, venti danzanti, fantaluce et altre

Spiricandela nera

Secondo una leggenda, spegnendo la fiammella che questi esseri portano sulla coda, si attira la sventura sul regno che essi considerano la loro casa.

- ● Oscurità ✓ Luce ✗
- ▲ Luna
- ■ Nonritorno
- ◆ Rugiada fatata
  Cristalli di luna
- ⊙ Attacco nero, lampo d'attacco, succhiavita et altre



Fiammella

Di solito le fiammelle fluttuano per aria, simili ad anime umane, ma sono anche in grado di assumere le sembianze di candele.

- ● **Affinità:** nessuna
- ▲ **Segno più comune:** Luna
- ■ **Habitat:** Gola degli spiriti
- ◆ **Lascia cadere:** gocce di luna
  dolci alle rose
- ⊙ **Abilità:** difesa minus, vendetta, furia demoniaca

Killer fatus

Queste creature compaiono di solito al tramonto. Esse emergono dalle antiche tombe dove risiedono et lasciano i loro averi sottoterra, protetti da robuste bende.

- ● Fuoco ✓ Oscurità ✓ Acqua ✗ Luce ✗
- ▲ Stella
- ■ Nonritorno
- ◆ Antipietra Cristalli di stella
- ⊙ Alba nera, vendetta, muro di fiamme et altre

Ninja fatus

Questi assassini si nascondono nell'oscurità attendendo il momento giusto per colpire. Portano cum sé molte armi che usano cum magna maestria.

- ● Fuoco ✓ Oscurità ✓ Acqua ✗ Luce ✗
- ▲ Luna
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Informazione non disponibile
- ⊙ Attacco nero, perfido abbraccio, lamposfera et altre

Demone fatus

Questi orribili mostri sono attratti dall'odore del sangue fresco. Molto esigenti, scelgono cum magna cura le vittime da mordere.

- ● Fuoco ✓ Oscurità ✓ Acqua ✗ Luce ✗
- ▲ Luna
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Informazione non disponibile
- ⊙ Succhiavita vento maligno, sfere della magia et altre

Hocus fatus

Quando danzano insieme in grandi gruppi, gli hocus fatus si divertono moltissimo et non di rado si scatenano oltre ogni ragionevole limite.

- ● Affinità: fuoco ✓ oscurità ✓ acqua ✗ luce ✗
- ▲ Segno più comune: Stella
- ■ Habitat: Sentiero funebre
- ◆ Lascia cadere: anticecità cheeseburger
- ⊙ Abilità: moscacieca, agilità plus, lanciafiamme

Mortuos

Femme fatal

Nate dalle anime delle persone sfortunate in amore, queste creature sono molto gelose delle coppie felici et cercano di rendere la loro vita un inferno.

- ● Oscurità ✓ Luce ✗
- ▲ Stella
- ■ Nei pressi della Palude dei miasmi
- ◆ Antimaledizione Grande panacea
- ⊙ Alba nera, ninnananna, attacco minus et altre

Femme letal

Nate dai cuori delle madri che hanno perso i loro bambini, le femme letal si occupano delle altre anime perdute, come se fossero sangue del proprio sangue.

- ● Oscurità ✓ Luce ✗
- ▲ Stella
- ■ Nonritorno
- ◆ Informazione non disponibile
- ⊙ Vento maligno, attacco plus, succhiavita et altre

Dimonia

Col passare del tempo, le cattivie et le femme fatal invecchiano et si trasformano in dimonie, creature molto potenti le cui maledizioni possono uccidere all'istante.

- ● Oscurità ✓ Luce ✗
- ▲ Luna
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Informazione non disponibile
- ⊙ Attacco nero, agilità plus, esascudo et altre

Cattivia

Le cattivie sono spiriti che normalmente infestano i cimiteri. Non riescono a dimenticare le esperienze della loro vita mortale, et spesso credono che perfetti sconosciuti siano i loro amanti perduti.

- ● Affinità: oscurità ✓ luce ✗
- ▲ Segno più comune: Sole gemello
- ■ Habitat: Sentiero funebre
- ◆ Lascia cadere: gocce di pianeta, fiori tagliavento
- ⊙ Abilità: perfido abbraccio, difesa minus, furia demoniaca

Ossoduro

Gli ossoduri hanno fatto carriera nell'esercito grazie al loro entusiasmo: quando attaccano, si infervorano a tal punto che spesso perdono qualche arto senza accorgersene.

- ● Attacchi fisici ✓ Fuoco ✗
- ▲ Stella
- ■ Gola degli spiriti
- ◆ Riso al vapore
  Anelli logoranti
- ⊙ Attacco minus, perfido abbraccio, tocco della gorgone et altre

Tenente ossuto

Questi mostri hanno sopportato qualunque cosa pur di fare carriera. I tagli et le ammaccature che hanno sulle ossa testimoniano le mille battaglie da essi combattute.

- ● Attacchi fisici ✓
- ▲ Luna
- ■ Nonritorno
- ◆ Informazione non disponibile
- ⊙ Ehilà, moscacieca, attacco maximo et altre

Grand'ossiciale

Molti generali si riempiono la bocca di belle parole quando parlano di onore et lealtà, ma i prodi grand'ossiciali credono davvero in questi nobili principi.

- ● Attacchi fisici ✓ Acqua ✗
- ▲ Sole
- ■ Informazione non disponibile
- ◆ Informazione non disponibile
- ⊙ Esascudo, tricolpo, ipnocanto et altre

Ossobuco

Questi esseri sono scheletri nati da soldati che non si risparmiarono mai et si consumarono nell'adempimento del loro dovere, senza ricevere nemmeno lo straccio di una promozione.

- ● Affinità: attacchi fisici ✓ tempesta ✗
- ▲ Segno più comune: Luna
- ■ Habitat: Deserto splendente
- ◆ Lascia cadere: cioccolato
  tramezzini
- ⊙ Abilità: difesa minus, colpo duro, lama di luce

Mortuos

Zombo

Questi mostri sembrano essere vecchi et malandati ma, in realtà, nascono già in queste condizioni. Solo chi soffre di seri problemi d'udito non prova disgusto per i loro orribili gemiti.

- ● Affinità: nessuna
- ▲ Segno più comune: Stella
- ■ Habitat: Sentiero funebre
- ◆ Lascia cadere: gocce di stella, campanellone
- ⊙ Abilità: furia demoniaca, vendetta

Marizombo

Nati dalle maledizioni lanciate dai marinai morti in mare, questi esseri malvagi adorano succhiare il sangue dei vivi.

- ● Nessuna
- ▲ Sole
- ■ In mare, a nord di Autumnia
- ◆ Antimaledizione, Cioccolato fatato
- ⊙ Succhiavita, malitosi, attacco nero et altre

Capizombo

Generati dalle anime dei pirati che non si pentirono mai delle proprie malefatte, i capizombi comandano la loro fedele ciurma et ogni notte vanno in cerca di vascelli da depredare.

- ● Nessuna
- ▲ Stella
- ■ In mare, a nord di Autumnia
- ◆ Verduva, Florvenenum
- ⊙ Alba nera, terrnoraggio, gocciasonno et altre

Incantazombo

A volte le anime degli apprendisti maghi morti prima di diventare esperti nell'arte della stregoneria generano queste creature, che studierebbero volentieri la magia per l'eternità.

- ● Oscurità ✓ Luce ✗
- ▲ Stella
- ■ Nonritorno
- ◆ Informazione non disponibile
- ⊙ Vento maligno, muro di fiamme, lame gelide et altre

Novo

Queste sfortunate creature a forma d'uovo sono nate premature. Avvolte dalle bende, attendono pazientemente che il loro corpo finisca di formarsi.

- **Affinità:** oscurità ✓ luce ✗
- **Segno più comune:** Stella
- **Habitat:** Sentiero funebre
- **Lascia cadere:** pietrefuoco, ruote dentate
- **Abilità:** perfido abbraccio, moscacieca, rotocolpo

Malovo

I malovi sono creature quasi del tutto formate che hanno il corpo parzialmente coperto di bende. Molto ottimisti, non vedono l'ora di completare lo sviluppo et di rimuovere le fasciature residue.

- **Oscurità** ✓ **Luce** ✗
- **Stella**
- **Cabrera**
- **Nertufi**
  Biglie di giada
- **Vento maligno, vendetta, fauci spettrali et altre**

Novo rubavita

I novi rubavita sono dei novi che hanno completato lo sviluppo. Dotati di resistenti corpi ovali cum i quali sferrano devastanti attacchi rotanti, adorano dimostrare tutto il loro valore in battaglia.

- **Oscurità** ✓
- **Stella**
- **Informazione non disponibile**
- **Informazione non disponibile**
- **Succhiavita, muro di fiamme, spanciata et altre**

Oviride

Gli oviridi sono novi morti prima di essersi formati del tutto. Le loro anime restano intrappolate tra le bende, che si muovono come se fossero dotate di vita propria.

- **Oscurità** ✓
- **Stella**
- **Informazione non disponibile**
- **Informazione non disponibile**
- **Alba nera, lampo d'attacco, sipario delle tenebre et altre**

Nobiles

Fiere creature oggetto di miti et leggende.

Il mondo trabocca di leggende sugli esseri mitici che noi maghi chiamiamo "nobiles". Queste creature sono assai potenti et vendicative, et è meglio non inimicarsele poiché hanno una memoria di ferro... Questa classe di mostri è rimasta avvolta nel mistero talmente a lungo che molti ritengono che essa vada ben oltre l'umana comprensione. Ovviamente, nessun vero mago puote accettare tale spiegazione, ma resta il fatto che molte cose di questo mondo sono troppo rare per essere conosciute appieno.

Belve leggendarie

— 14 —

L'albero della luce

Un albero leggendario che si dice garantisca protezione al mondo.

In un certo villaggio si narra di un antico albero che si dice brilli senza sosta dall'alba dei tempi, proteggendo il nostro mondo et tutte le creature che in esso vivono. Indagare su questa leggenda è proibito, poiché si ritiene che così facendo si scatenerebbe l'ira degli dei. Come sempre accade in tali casi, però, c'è chi non rispetta i divieti che paiono incomprensibili. Molti anni or sono, un avventuriero affermò di conoscere il luogo dove si trovava l'albero, et partì cum l'intenzione di far ritorno cum una foglia di quella mitica pianta, a dimostrazione della veridicità delle sue affermazioni.

A tutt'oggi, questo coraggioso esploratore non è ancora tornato dal suo viaggio...

Cornelio focoso

Questi esseri amanti del freddo sono stati visti mangiare interi iceberg in pochi istanti.. Il ghiaccio che ingurgitano rimane intatto nel loro stomaco, et costituisce una massa gelida che puote rivelarsi assai utile in battaglia.

- Affinità: nessuna
- Segno più comune: Pianeta
- Habitat: sconosciuto
- Lascia cadere: informazione non disponibile
- Abilità: ventofuoco

Cornelio protettore

Egoisti et burrascosi, i corneli protettori sono incredibilmente gentili nei confronti dei loro compagni et non esitano un istante a gettarsi in battaglia per proteggerli.

- Nessuna
- Pianeta
- Informazione non disponibile
- Informazione non disponibile
- Aura energetica et altre

Lacrimedicus

Le lacrime di questi mostri hanno proprietà curative, ma i lacrimedicus sono così egoisti che non le condividono mai cum nessuno.

- Nessuna
- Pianeta
- Informazione non disponibile
- Informazione non disponibile
- Aurora rivitalizzante, fantaluce et altre

Tundragoro

Queste voraci et insaziabili creature setacciano le spiagge in cerca di qualcosa di commestibile. Quando sono affamate diventano molto violente, et è consigliabile star loro alla larga in tali circostanze.

- Nessuna
- Pianeta
- Informazione non disponibile
- Informazione non disponibile
- Attacco moviola, attacco energetico et altre

Insegnamenti per aspiranti maghi

12

I Gattostelli

Anche i saggi più abili et esperti si stancano, et chi si trova lontano da casa, spossato dall'esercizio dell'attività magica, sa che raggiungendo il Gattostello più vicino potrà riposare il corpo et lo spirito. La catena dei Gattostelli ha strutture ricettive in tutto il mondo. Esse sono di diversi tipi: si va da modesti alberghetti a lussuosi edifici dotati di ogni comodità. Quello che tutti i Gattostelli hanno in comune, comunque, è la calda accoglienza che il cliente riceverà dalle cortesi miaocandiere che li gestiscono.

Strani sogni...

Molte persone raccontano di aver fatto strani sogni quando hanno soggiornato presso alcune strutture della catena dei Gattostelli... Si noti che chi ha avuto quest'esperienza non ricorda mai nei dettagli i sogni fatti. Inoltre, pare che solo chi ha dormito nella stanza contenente l'opera d'arte intitolata "Schizzo del mondo dei sogni" abbia avuto tali bizzarre visioni oniriche.

Capitolo VI

Dodici racconti meravigliosi

Sian amari o d'allegria
Questi assai bizzarri miti
Sono intrisi di magia
Per lasciarvi sbalorditi.

Il primo racconto

Il principe codardo et il leone

Il principe codardo

C'era una volta un paese lontano, nel quale viveva un principe di nome Tamalo, ch'era sveglio d'intelletto ma debole d'animo. Suo padre era un re coraggioso, forte et saggio, assai benvoluto dai suoi sudditi. Purtroppo, le sue grandi qualità scoraggiavano Tamalo, invece di essergli d'esempio. Un giorno il Re disse a Tamalo:

"Figlio mio, presto verrà il momento in cui dovrai regnare al posto mio."

L'annuncio allietò et spaventò il Principe, che non aveva il carattere necessario a gestire le sorti di un regno.

Assorto nei suoi pensieri, il Principe si allontanò di molte miglia dal suo castello, et s'imbattè in uno spaventevole leone.

Tamalo tentò di fuggire, ma il leone lo afferrò cum le zampe poderose et lo inghiottì tutto intero.

Inizialmente egli si credette perduto, ma dopo qualche minuto riconsiderò la situazione.

"Almeno non dovrò più diventare Re!", pensò il Principe.

Fattosi coraggio, si rivolse alla belva et le disse:

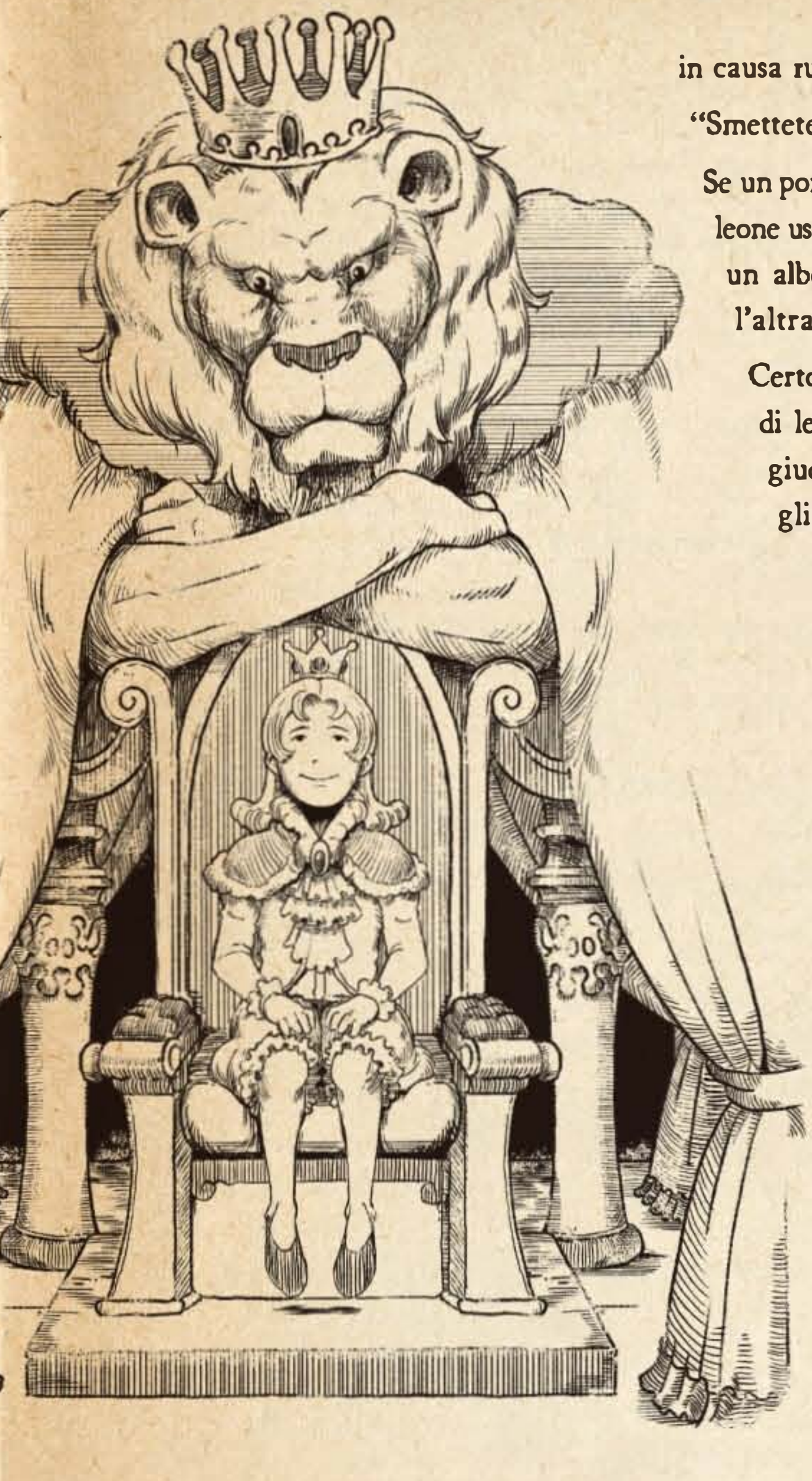
"Possente leone, sono il Principe di questo regno, et dopodomani avrei dovuto essere incoronato Re. Però mi hai ingoiato, et ora dovrai salire sul trono che sarebbe spettato a me."

"Io diventerò il Re, dici? Va bene", rispose il leone.

Subito il Principe guidò il leone al castello.

I cortigiani furono sorpresi di vedere una belva feroce entrare a palazzo, ma il Principe li tranquillizzò, parlando dalla pancia del leone, et li persuase ad accettare il felino come Re.

Il leone dimostrò di possedere magna inclinazione per i compiti che un re deve saper svolgere. Ogni volta che c'era una contesa nel regno, il leone si rivolgeva alle parti



in causa ruggendo:

"Smettete di litigare, o vi divorerò vivi!"

Se un ponte era spazzato via da un'alluvione, il leone usava le sue possenti zampe per abbattere un albero et sistemarlo tra una sponda et l'altra.

Certo ei non sapeva granché né di tasse né di leggi, ma in quei casi poteva contare sui giudiziosi consigli che il principe Tamalo gli suggeriva dalla pancia.

Due draghi

Qualche tempo dopo, giunse al Re la notizia che due draghi stavano mettendo a ferro et fuoco le parti orientali et occidentali del paese. I sudditi terrorizzati chiesero al Re di intervenire et il leone disse che avrebbe affrontato egli stesso i due draghi.

Tuttavia, nemmeno il possente leone aveva speranze di vittoria davanti a due avversari tanto temibili.

"Caro inquilino del mio stomaco", disse il leone, "cosa posso fare?"

Il principe Tamalo rifletté a lungo sul quesito del leone et, infine, gli presentò un astuto piano.

Il leone si recò a est, dove si trovava il drago più grosso, et gli ruggì sul muso:

"Drago, la tua fine è vicina! Non mi incuti alcun timore perché, per quanto grosso

tu sia, non potrai mai inghiottirmi in un sol boccone."

"Ti sbagli, stupido leone!", rispose il drago.

Senza alcuna esitazione, il feroce sputafuoco ingoiò il leone.

A quel punto il leone, parlando dall'interno dello stomaco del drago, disse:

"Drago, tu sei ora il Re di questo paese, et è tuo dovere sconfiggere la belva che sta sconvolgendo l'area occidentale del paese."

In principio il drago non gli prestò attenzione, ma quando vide gli umani inchinarsi al suo cospetto, come richiesto dalle consuetudini del regno, decise di compiere il suo dovere di sovrano: si recò dunque presso le montagne occidentali et uccise l'altro drago.

A questo punto, il leone cominciò a graffiare lo stomaco del drago cum i suoi artigli:

"Ahi! Mi fai male! Smettila!", implorò il drago, rotolandosi per terra per il dolore. "Pietà! Ti supplico!"

Il leone rispose:

"Se non vuoi più soffrire, devi promettere che non farai mai più del male ai sudditi di questo regno."

"Ahi! Va bene, te lo prometto!", disse il drago sofferente.

Ma il principe Tamalo sapeva che il drago era una bestia scaltra et che si sarebbe rimangiato la parola data non appena il leone fosse uscito dal suo stomaco. Disse perciò al felino di prendere la bacca mormorante che gli aveva suggerito di portare cum sé et di metterla nello stomaco del drago. La bacca mormorante era nota per emettere suoni simili a quelli di una persona che parla tra sé et sé.

"Cum quella bacca nella pancia, il drago non si accorgerà che sei fuggito dal suo stomaco", disse al leone il principe Tamalo.

Quella stessa notte, mentre il drago dormiva, il leone uscì furtivamente dalle fauci semichiuse et tornò al castello. Da quel momento, il drago lasciò in pace il Re et i suoi sudditi per sempre.

Il nuovo Re

Il regno era stato in pace per dieci anni, quando un giorno il leone disse al principe Tamalo:

"Caro inquilino del mio stomaco, è ora che tu esca di lì. Devi prendere il mio posto sul trono."

Il principe Tamalo, turbato, rispose cum voce tremante:

"Ma io non ho né il carattere né le capacità di un re..."

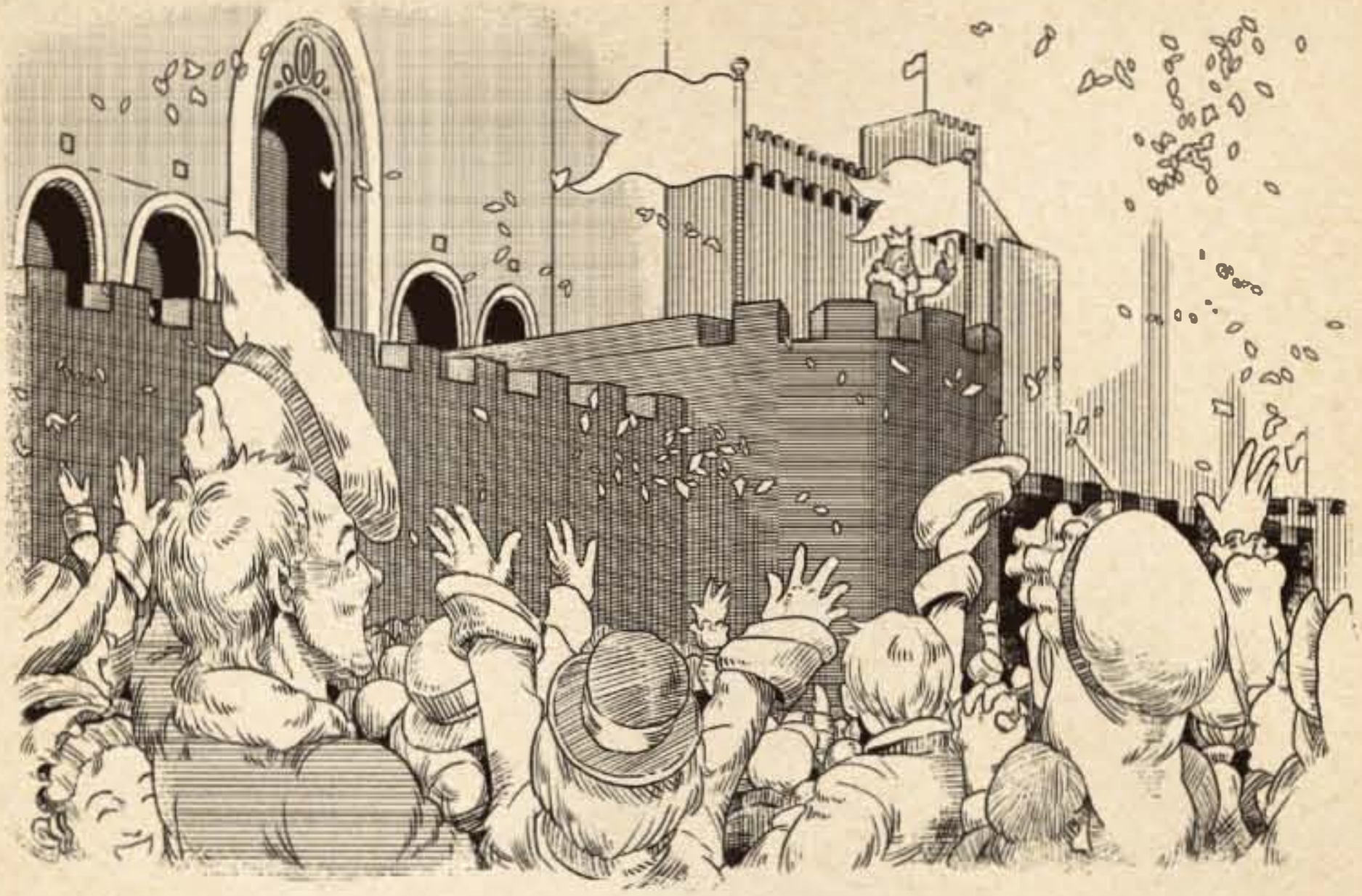
"Questo non è vero: per dieci anni mi hai dato consigli sempre validi et saggi", replicò il leone.

"Forse le cose stanno come dici, ma io sono un codardo", disse Tamalo.

"Ho dimostrato tanta decisione solo perché ero protetto da un possente leone."

Il leone non gli diede ascolto: starnutì violentemente et fece uscire il principe Tamalo dal suo stomaco. Erano passati dieci anni dall'ultima volta che il Principe aveva visto il mondo, et quasi non credeva a ciò che aveva dinanzi agli occhi: la criniera del leone era completamente canuta, et il suo muso coperto di rughe. Rinchiuso nella pancia del leone, il principe Tamalo non si era reso conto del trascorrere del tempo.

"Come vedi, sono invecchiato", disse il leone. "Hai passato dieci anni nel mio stomaco, et mai mi hai graffiato né causato dolore alcuno, come feci io al drago, anche se avresti potuto ferirmi in qualsiasi momento. I cortigiani et i sudditi di questo regno non mi



hanno accettato per la mia forza, ma perché ho sempre agito per il bene del paese, et così sarà anche per te. Tu devi essere il sovrano di questo regno. Hai il carattere necessario per esercitare tale compito, te lo assicuro."

Allo stesso modo, tutti al castello chiesero al principe Tamalo di accettare la corona del Regno.

"Principe Tamalo, vi siamo grati per ciò che avete fatto. Il nostro regno ha bisogno di un Re come voi."

Sentendo queste parole, il principe Tamalo sentì il coraggio montargli nel petto.

Quando fu Re, Tamalo continuò ad agire saggiamente per il bene del Paese. Il leone, pur non essendo più Re, rimase al castello fino alla fine dei suoi giorni.

Anche se oggi molti paesi sono governati da animali, un tempo tutti i re erano umani. Il magnifico leone di cui narra questa storia fu il primo animale incoronato re et, da allora, il mondo non è stato più lo stesso.

Il secondo racconto

Gli scoiattoli et il rovo

I custodi della foresta

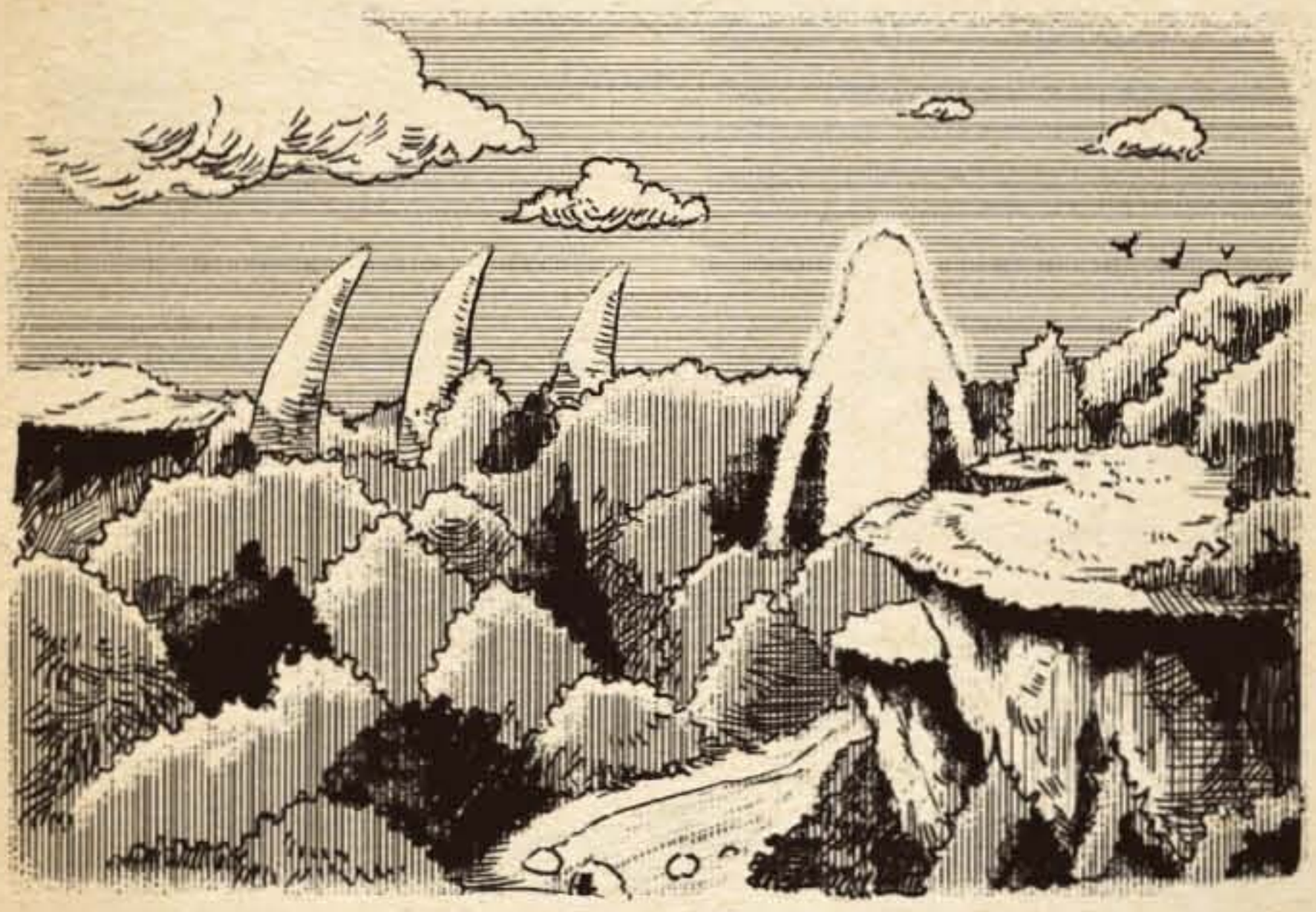
Tanti, tanti anni fa, tutto il mondo era verde et lussureggiante, coperto da vaste foreste. Nei tiepidi giorni di primavera, i bambini giocavano nelle radure facendo ghirlande di fiori, mentre in estate si riparavano dal sole all'ombra di antichi alberi. In autunno, poi, raccoglievano et mangiavano i deliziosi frutti dei boschi. Le foreste erano, per i ragazzi, luoghi sereni nei quali essi potevano divertirsi spensieratamente.

Sapete chi sono i "Guardiani della foresta"?

Ogni foresta ne ha uno. Queste creature simili a divinità proteggono il bosco che abitano et le creature che in esso dimorano.

Come nacquero i Guardiani?

Nessun essere umano lo sa per certo, ma si crede che essi siano in qualche modo scelti



fra le creature che vivono nella foresta. Di solito, visto che deve proteggere gli altri abitanti del bosco, il Guardiano è la creatura più grande et forte di tutte. C'è stata, però, una significativa eccezione, come vedrete nella favola che sto per narrarvi...

L'annuncio dalle divinità della foresta

C'era una volta una lussureggiante foresta, all'interno della quale zampillava una sorgente d'acqua et scorreva un placido fiume. Tutti gli animali del bosco, dagli insetti più piccoli alle belve alte quanto due uomini, vivevano in armonia.

Un giorno, le divinità della foresta annunciarono che era giunto il tempo di scegliere un Guardiano, poiché il bosco ne era privo.

Non appena si sparse la voce, gli animali cominciarono a discutere tra loro, perché ciascuno di essi dichiarava di essere il candidato più adatto.

"Le mie zanne affilate metteranno in fuga qualsiasi nemico!", ringhiò il lupo nero.

"Cum i miei grossi artigli farò a pezzi ogni aggressore!", gli rispose l'orso grigio.

Et il cervo diceva che avrebbe scacciato le minacce cum le sue corna, et il pesce gatto sosteneva che avrebbe trascinato i rivali sul fondo della sorgente...

Gli animali più minuti, che non avrebbero mai potuto vincere una prova di forza, ascoltavano in silenzio i proclami delle grandi belve.

La discussione continuò per molte notti finché, un mattino, una foschia dorata calò sulla foresta, portando cum sé un profumo così dolce che presto gli animali dimenticarono che dovevano scegliere un Guardiano et trascorsero tutto il giorno a guardare gli alberi ch'erano diventati del colore dell'oro.

Il giorno seguente, però, dagli alberi spuntarono virgulti vermigli che presto divennero un vastissimo rovo scarlatto: la foschia dorata scesa sulla foresta altro non era che una nube di spore maligne. Gli animali, purtroppo, se ne accorsero solo dopo che il rovo ebbe ricoperto l'intera foresta.

Il rovo

Il rovo avvolgeva gli alberi, uccidendoli lentamente uno a uno. Ormai era solo una questione di tempo: ben presto tutta la foresta sarebbe morta...

A quel punto, il saggio gufo disse:

"Da qualche parte nella foresta c'è l'albero che per primo è stato attaccato dalle spore, et nel quale l'orrido rovo ha messo radici. Quella è l'origine del male che minaccia la foresta. Eliminate la fonte dalla quale trae energia, et il rovo scomparirà."

Determinati a salvare la foresta, il lupo nero et l'orso grigio decisero di trovare l'albero di cui il gufo aveva detto. Purtroppo, però, il rovo si era sviluppato così fitto et intricato che i loro grossi corpi non riuscivano a passare. Avrebbero dovuto farsi avanti le creature più piccole, quelle che erano rimaste in silenzio a guardare mentre le grosse fiere discutevano su chi fosse il più grande et il più forte.

Così il serpente striato strisciò attraverso il rovo, addentrandosi nelle profondità della foresta in cerca del primo albero infettato dalle spore.

"L'ho trovato! Il rovo lo avviluppa interamente!", sibilò il serpente. "Dobbiamo perforare il rovo, ma io non posso farlo perché non ho zanne né artigli. Ho solo questa lingua biforcuta."

Udite le parole del serpente, il picchio blu si alzò in volo:

"Io aprirò un varco nel rovo!", cinguettò sicuro.

Il picchio, man mano che si avvicinava all'albero indicato dal serpente, vedeva che il rovo diventava più fitto. Presto giunse al punto di non aver più spazio a sufficienza per volare, et fu costretto a tornare indietro.

Allora i topini et gli scoiattoli offrirono il loro aiuto:

"Rosicchieremo il rovo cum i nostri denti aguzzi!", squittì un topino.

"Il rovo arriva fino alla vetta dell'albero..." osservò uno scoiattolo. "Riuscirete ad arrampicarvi così in alto?"

Il topino ammise che non sarebbero stati in grado di arrivare fino in cima, così gli scoiattoli raggiunsero l'albero infettato.

Gli scoiattoli

Gli scoiattoli raggiunsero l'albero et cominciarono a scalarlo, rosicchiando il rovo mentre salivano.

Man mano che il rovo veniva tagliato dai denti degli scoiattoli, i tralci spinosi che ricoprivano la foresta appassivano et cadevano. Gli scoiattoli proseguirono la loro opera senza sosta, decisi a liberare del tutto l'albero.

Purtroppo il rovo era avvelenato, et gli scoiattoli che lo mordevano cominciavano a cadere sul terreno privi di vita. Questo, però, non fermò gli altri scoiattoli, che erano determinati a salvare la foresta ad ogni costo. Essi continuarono a rosicchiare, incuranti delle tragiche conseguenze alle quali sarebbero andati incontro.

Ben presto, l'ultimo tralcio di rovo cadde al suolo, reciso dai denti dei coraggiosi

animaletti. Nello stesso istante, l'ultimo scoiattolo rimasto precipitò a terra, ucciso dal veleno del rovo.

Gli scoiattoli avevano salvato la foresta.

Quando il lupo nero et l'orso grigio raggiunsero l'albero, trovarono gli scoiattoli morti et caddero in preda alla disperazione.

Il Guardiano

Mentre gli altri animali non riuscivano a fermare le lacrime, le anime degli scoiattoli si levavano dai corpi senza vita, fluttuando come globi di luce.

Esse raggiunsero una cavità dell'albero che per primo era stato attaccato dalle spore et gli restituirono l'energia vitale che il rovo gli aveva sottratto.

Le divinità della foresta avevano deciso: i piccoli scoiattoli sarebbero stati i Guardiani del bosco, perché avevano dimostrato di essere più coraggiosi delle grosse fiere.

La grandezza di una creatura non ha nulla a che fare cum la sua stazza.

Il terzo racconto

La fata che non poteva smettere di piangere

La fata del pianto

Metteteve a sede', bambini e bambine, che c'ho 'na storia da raccontavve. 'Na storia de fate, per la precisione. Tanto tempo fa, de fate ce n'erano tante, ma oggi dovreste fatica' parecchio pe' trovarne una, perché quell'adorabili creature nun stanno mai ferme nello stesso posto più de du' minuti. Questa è 'a storia d'una fata speciale. Cioè, era 'na fata de sesso maschile, ma noi 'a chiameremo fata lo stesso, perché nunn'è possibile di' "fato". Comunque, anche se l'eventi che ve racconterò so' accaduti tanto tempo fa, 'a nostra protagonista è ancora viva e vegeta.

Allora, c'era 'na fata che nun riusciva a smette' de piagne': singhiozzava giorno e notte, proprio. Ora, noi fate semo creature parecchio 'mpressionabili, speciarmente quanno semo piccine. Imparamo 'n sacco de trucchi divertenti, ma prendemo pure cattive abitudini co' la stessa facilità. Io nun lo so che je successe a 'sta povera fata quanno venne ar monno, ma doveva esse' 'na cosa proprio tragica, perché 'a prima cosa che fece 'n vita sua fu piagne', e da allora nun smise de fi'igna'.

Nunn'è che alle fate je piaccia de piagne', ma a questa proprio nun je riusciva de smette', quanno calava er sole. Ogni vorta che faceva bujo, ecco che ricominciava, puntuale come 'n orologio. E siccome 'e fate amiche sue erano crudeli, 'a pijavano 'n giro, e 'a piccola fata piagnucolona piangeva ancora de più.

La pozza di lacrime

Un giorno, 'n mago che passava de lì vide 'sta fata sur bordo de 'na pozza de lacrime. Er mago era stanco morto e c'aveva 'na sete mica da ride'. Allora sapete cosa fece? Se bevve 'na sorsata de lacrime!

Ar mago je passò 'a sete e se sentì mejo. "Anvedi che delizia, ahò!", pensò.

Levatosi 'a sete, er mago se n'annò pe' li fatti sui, pimpante e arzillo. Poi, sbrigate le faccenne che c'aveva da fa', decise de torna' 'ndietro pe' ringrazia' 'a fata pe' le lacrime. Quanno tornò, vide con sorpresa che 'a pozza era più grande de quanno se n'era annato!

"Ahò, fatina! Ma perché stai sempre a piagne'? Che t'è successo?"

"Sob! Mago, io c'ho paura der bujo... Quann'è bujo piango, e quann'è giorno penzo che dopo fa bujo e piango ancora!", disse 'a fata tra 'e lacrime.

Dopo n'artri due o tre singhiozzi, 'a fata continuò:

"Tutti me pijano 'n giro... 'A vita mia è 'na tragedia!"

E continuava a piagne'...

"Capisco", disse er mago, lisciannosi 'a barba bianca. "Seconno me te serve 'na luce. Toh! Pijate 'sta lanterna!"

Er mago allora tirò fori dar mantello 'na lucerna e l'attaccò alla punta der naso della fata.

All'inizio 'a luce della lanterna je dava fastidio alla fata, ma presto s'abituò e smise de piagne', perché ora nun sarebbe più stata ar bujo! 'A fata se sentiva rinata!

"Fatina, mo' nun sarai mai più al bujo", disse er mago.

"Anvedi... C'hai ragione!", esclamò 'a fata, sfoderanno er primo sorriso della sua vita.

"Mo' poi smette' de penza' che 'a vita tua è 'na tragedia!", aggiunse er mago. "Er tuo sorriso porterà conforto a tante perzone. Annamo, che te faccio vede' che nun te sto a di' bugie."

'A fata nun perse manco mezzo seconno: fece 'e valigie e seguì er mago. Vissero avventure da brivido, ma 'a fata nunn'ebbe mai paura, perché c'aveva 'a lanterna attaccata ar naso. E anche dopo che se separò dar mago gentile, 'a fata nun pianse più. Ancora oggi, er lume che c'ha davanti all'occhi continua a brilla'. Guardateve 'ntorno, bambini: 'a fata potrebbe esse' proprio vicino a voi!

V'è piaciuta 'sta storia? Io dico de sì. Seconno me c'avete li lucciconi all'occhi!

Il quarto racconto

L'uomo-orso et le lacrime della principessa

Il rapimento della principessa

Il Re di una terra pacifica et prospera aveva una figlia, che amava cum tutto il cuore. La Principessa era coraggiosa et saggia, et aiutava il padre nel governo del paese.

Ai confini del regno v'era una ripida montagna, alla quale nessuno osava avvicinarsi, poiché era noto a tutti che in una caverna alle sue pendici viveva una perfida strega. La strega desiderava da tempo di impossessarsi del regno, ma l'intrepida Principessa aveva sempre mandato a monte i suoi piani di conquista.

La strega aveva un aiutante, una creatura dal corpo d'orso et le gambe da essere umano. L'uomo-orso era assai forte, ma debole di comprendonio, et eseguiva sempre alla lettera gli ordini della sua padrona.

Un giorno, mentre l'uomo-orso era intento a preparare pozioni come gli era stato ordinato, la strega fece ritorno alla caverna cum una fanciulla. Era la Principessa!

Quando la vide, l'uomo-orso rimase sbigottito, perché la Principessa era la più bella ragazza che avesse mai visto. Egli fu anche sorpreso nel vedere che la strega aveva tramutato le mani et i piedi della fanciulla in pezzi di legno.

"Sorveglia la Principessa", comandò la strega. "Dalle da mangiare, et fai in modo che non versi una sola lacrima, o per te saranno guai!"

L'uomo-orso prese frutta et altri cibi dalla dispensa, et si stava apprestando a imboccare la ragazza, che non poteva prendere il cibo da sé, essendo le sue mani state trasformate in pezzi di legno. A quel punto, la Principessa si rivolse alla strega.

"Che vuoi fare di me?"

"Dirò a tuo padre che sei mia prigioniera", rispose la strega, "et gli chiederò il suo regno in cambio

della tua libertà".

"Sprechi il tuo tempo", replicò la Principessa. "Mio padre mi ha sempre detto di non credere a ciò che dicono le streghe. Nonostante io sia in pericolo, egli non si fiderà mai di te."

"Taci!", tuonò la strega agitando la sua bacchetta magica. La Principessa ammutolì all'istante, perché la strega le aveva rubato la voce...

I compiti dell'uomo-orso

Il giorno seguente la strega si recò al palazzo del Re per trattare cum il sovrano, et ordinò all'uomo-orso di occuparsi della prigioniera.

L'uomo-orso era felice di badare alla Principessa: gli arti di legno della fanciulla et il fatto che fosse stata privata della voce suscitavano in lui umana compassione, et faceva tutto ciò che poteva per metterla a suo agio.

L'uomo-orso, in fondo, era una creatura di buon cuore, et commetteva azioni malvagie solo perché vi era costretto dalla strega. Egli era assai sollevato nel sapere che la sua padrona non lo avrebbe rimproverato per esser stato gentile cum la Principessa. Dopotutto, era stata proprio la strega a ordinargli di occuparsi della fanciulla!

Ma se la Principessa non piangeva, nemmeno sorrideva. Nonostante l'uomo-orso utilizzasse i migliori ingredienti per prepararle piatti prelibati, sperando di alleviare un po' le sue sofferenze, ella non assaggiava nemmeno le pietanze, et si limitava a fissare il suo carceriere.

L'uomo-orso sapeva che la Principessa avrebbe sorriso solo dopo aver riavuto la voce, le mani et i piedi, ma non poteva liberarla dalla maledizione, et era certo che la strega non l'avrebbe mai fatto. Egli non poteva fare altro che cucinare per la fanciulla.

La Principessa che non piangeva

Molti giorni passarono, ma il Re non prestava ascolto alle richieste della strega, proprio come la Principessa aveva predetto. Com'è facile intuire, tale situazione rese la strega assai nervosa. Un mattino, mentre l'uomo-orso serviva un delizioso piatto alla fanciulla, la strega ebbe uno scatto rabbioso.

"Perché sprechi quel buon cibo per lei?! Dalle da mangiare i miei avanzi! L'unica cosa che conta è che la Principessa non pianga!"

"Mia padrona, ho pensato che la Principessa sarebbe stata più felice se avesse potuto mangiare piatti saporiti..."

"Chi ti ha detto di farla felice?!", sbottò la strega.

La megera agitò la bacchetta magica et rese sorda la fanciulla. Poi, si rivolse al suo servitore...

"Ti rivelerò un segreto: se ella versasse anche una sola lacrima, tutte le maledizioni che ho lanciato contro di lei sarebbero cancellate."

L'uomo-orso comprese che la strega non voleva che lui si prendesse cura della Principessa, ma solo che la prigioniera non piangesse. Ora, però, egli sapeva come rendere felice la Principessa.

Non appena la strega lasciò la grotta, l'uomo-orso strinse le sue zampe intorno al collo della Principessa, fingendo di volerla strangolare. La fanciulla non pianse. L'uomo-orso, allora, pensò che non aveva altra scelta che colpirla, et le diede un ceffone talmente debole da sembrare più una carezza che uno schiaffo... Tuttavia, la Principessa, malferma sulle gambe di legno, ruzzolò rovinosamente a terra.

"Piangi, ti supplico! Piangi, et l'incantesimo si spezzerà!", gridava l'uomo-orso.

La Principessa era a terra dolorante. Fissava il suo carceriere senza versare una sola lacrima. Ella non poteva sentire le parole pronunciate dall'uomo-orso, perché la maledizione lanciata dalla strega l'aveva privata dell'udito.

Il servitore della strega, allora, decise di maltrattare davvero la fanciulla: smise di prepararle da mangiare, le gettò addosso insetti et serpi, et le tirò la sua splendida chioma dorata. Le provò tutte pur di farla piangere ma, quando vide ch'ella soffriva, fu proprio lui a scoppiare in lacrime. L'uomo-orso si asciugò gli occhi, ma era troppo tardi: la Principessa aveva capito che c'era qualcosa di strano, et decise che non avrebbe pianto, qualunque cosa le fosse accaduta.

L'uomo-orso continuò a trattarla peggio che poteva, ma la Principessa coraggiosa non si lasciò sfuggire una sola lacrima.

Lacrime, infine

Trascorse un mese, et la strega si recò nuovamente dal Re. Quando fece ritorno alla grotta, la megera era furiosa.

"Il Re rifiuta di trattare! Non cederà mai al mio ricatto! Non ho più bisogno della prigioniera... Mi libererò di lei!"

Prese la bacchetta magica et lanciò un incantesimo di morte: un dardo solcò l'aria, dirigendosi verso la Principessa.

Rapido come il lampo, l'uomo-orso si parò dinanzi alla fanciulla et le fece scudo cum il proprio corpo grosso et sgraziato, ricevendo la freccia letale in pieno petto. Egli crollò al suolo, facendo cadere la bacchetta dalle mani della strega.

Il suo destino era segnato, ma con l'ultimo alito di vita rimastogli guardò la Principessa, che lo fissava senza parlare.

"Sono stato così crudele cum lei... Morirò senza il suo perdono..." fu il suo ultimo, triste pensiero.

Quando egli spirò, dagli occhi della Principessa sgorgarono lacrime che, finalmente, spezzarono l'incantesimo.

La Principessa si sollevò lesta in piedi, afferrò la bacchetta della strega et disegnò una runa nell'aria, perché anch'ella conosceva la magia. Un feroce incendio avvolse la caverna, et le urla di dolore della strega furono udite per miglia et miglia.

Quando le fiamme smisero di ardere, della strega non restava altro che un pugno di cenere.

Nello stesso istante, l'uomo-orso tornò a essere il Principe giovane et bello che un sortilegio della perfida strega aveva trasformato in un essere per metà uomo et per metà belva.

Il Principe chiese, con la voce incerta di chi è sul punto di morire...

"Altezza... Perché avete pianto per me...?"

"Vederti spirare mi ha riempita d'infinita tristezza. Se avessi saputo che la maledizione della strega sarebbe svanita cum le mie lacrime, avrei pianto subito. Ora capisco che mi trattavi male solo per aiutarmi."

"Vi ho trattata in modo terribile, Altezza... Vi prego, perdonatemi..."

"Certo che ti perdono, perché sei una persona buona... Però, ti prego...! Non morire...!"

Sentite queste parole, il principe versò un'ultima lacrima, et spirò...

Il quarto racconto: L'uomo-orso et le lacrime della principessa

L'incantesimo proibito

La Principessa fissò il corpo senza vita per lunghi minuti, poi impugnò di nuovo la bacchetta magica. Ella sapeva cosa fare.

La fanciulla lanciò l'incantesimo chiamato "ceneri di fenice".

La caverna si riempì di una luce abbagliante, che riportò il Principe in vita. La Principessa aveva strappato il suo eroe alla morte!

Un attimo dopo, però, la fanciulla cadde a terra, sollevò lo sguardo sul giovane in piedi dinanzi a lei et, cum voce tremante, gli chiese...

"Chi... chi sei...?"

"Ceneri di fenice è un incantesimo proibito", rispose lui afflitto. "Chi lo lancia paga un prezzo altissimo. Il prezzo che voi avete pagato è il ricordo di me."

Gli occhi del Principe si riempirono di lacrime, segno della tristezza che gli aveva attanagliato il cuore.

"Perché piangi?", chiese ella attonita.

"Piango perché qualcosa di prezioso è andato perduto..."

Ma il volto del giovane s'illuminò di gioia quando la Principessa, anch'ella sorridente, gli sussurrò:

"Forse potremo ritrovare insieme ciò che credi sia perduto..."

Il quinto racconto

Il ragazzo che voleva essere un dio

Il giovane prodigioso

C'era una volta un giovane dotato di grandi abilità magiche.

Prima ancora di aver imparato a camminare, aveva già appreso incantesimi che pochi maghi erano in grado di lanciare: sapeva controllare le nuvole et poteva muovere a suo piacimento mari et montagne. In realtà, le capacità fuori del comune del ragazzo erano un talento innato: egli non si dedicava allo studio della magia più di quanto facessero gli altri apprendisti.

Il prodigioso giovane crebbe nella convinzione di essere stato benedetto dagli dei: arrivò a pensare che il suo posto fosse tra loro, nei cieli, et s'impegnò per trasformare in realtà il suo desiderio. Spesso, infatti, chi nasce cum sì formidabili poteri cade vittima della presunzione et vuole ottenere subito ciò che brama.

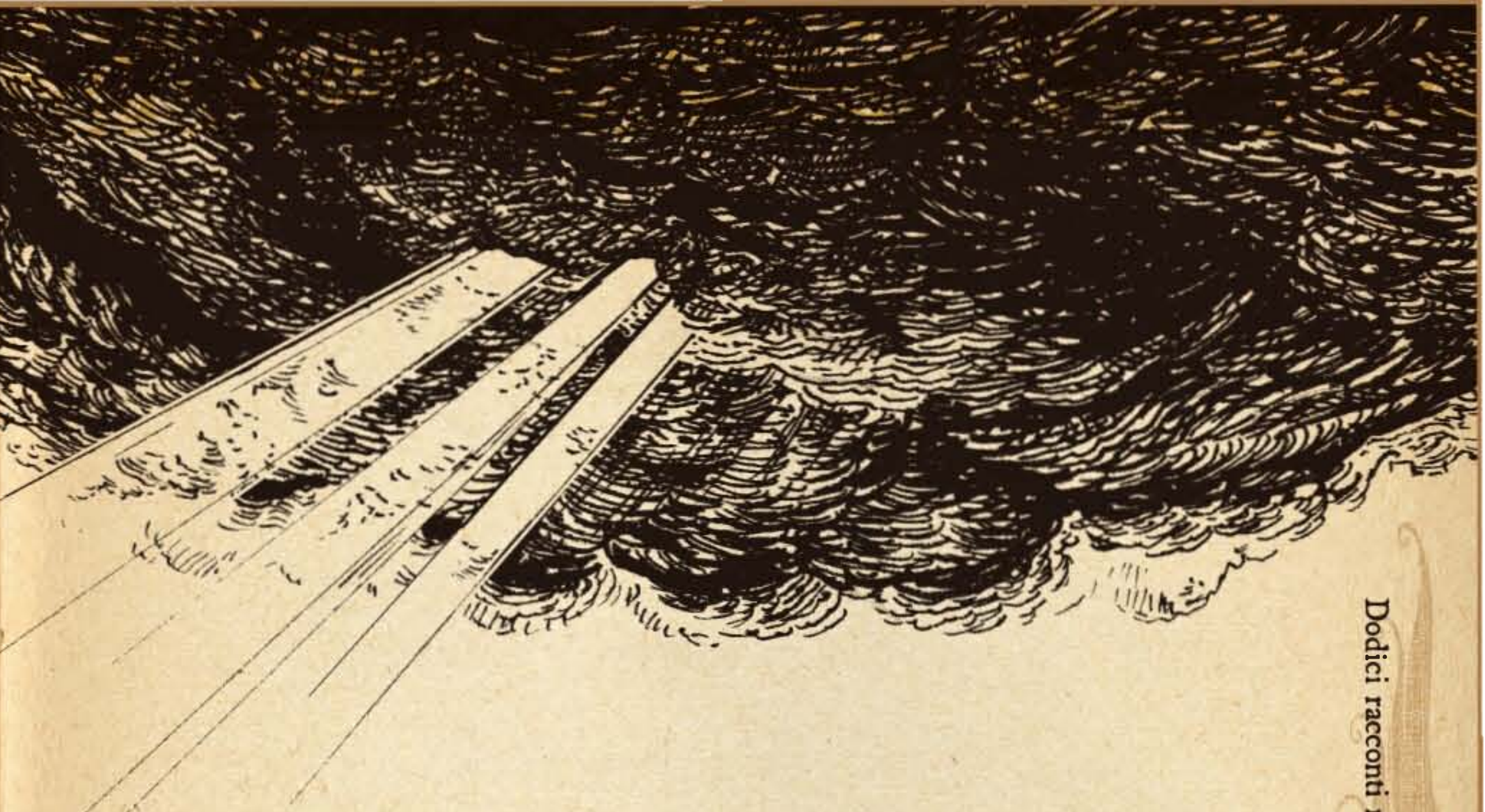
La prova degli dei

Il ragazzo si recò sul Jabar al-Dukhan, la più alta montagna del mondo, et ne raggiunse la vetta, pensando che gli dei lo avrebbero udito cum maggior facilità, se fosse stato più vicino al cielo.

"Dei, ascoltatemi! Io sono il più potente mago del mondo! Nessun uomo ha poteri pari ai miei! Per questo motivo ritengo che mi spetti un posto tra voi, in cielo! Voglio che mi consideriate uno di voi!"

I cieli risposero cum un brontolio di tuoni, perché l'insolenza del giovane aveva acceso la collera degli dei. Ai tuoni seguì un fulmine, che stava per colpire il giovane mago.

Egli, però, reagì prontamente, et allontanò la minaccia cum un rapido movimento della sua bacchetta.



"Avete visto, o dei?", gridò il giovane cum magno compiacimento. "Avete visto quanto sono potente?"

Allora si udì una voce che proveniva dall'alto...

"Ragazzo, se davvero credi di essere potente quanto un dio, accetta la prova che ti propongo. Se la supererai, esaudirò il tuo desiderio."

Nell'udire queste parole il giovane saltò di gioia, perché credeva che nessuna sfida fosse al di sopra dei suoi poteri.

Improvvisamente, tutto si fece buio. Il giovane mago non aveva idea di dove fosse, et non vedeva nemmeno la punta del suo naso.

La voce parlò di nuovo:

"Ragazzo, questo è il mondo dell'oscurità. Dovrai resistere per otto giorni et otto notti".

"Dunque devo solo aspettare?", pensò il ragazzo, sollevato. "Non sarà difficile."

La voce continuò:

"C'è una porta davanti a te. Toccala pure, se vuoi. Dall'altra parte della porta c'è il mondo della luce, ove è custodito tutto lo scibile divino. Supera quella soglia et diverrai uno di noi. La porta, però, non dovrà essere aperta prima che siano trascorsi otto giorni et otto notti."

A quel punto, la voce tacque, et fu il silenzio.

Il giovane allungò la mano davanti a sé: pur se non poteva vederla, la porta era lì, come la voce aveva detto.

"Aprirò questa porta", disse il ragazzo. "Attenderò otto giorni et otto notti. Dopo, diventerò un dio, et tutto mi sarà rivelato."

Sette giorni nell'oscurità

Inizialmente il giovane mago non fece altro che pensare alla propria situazione. Non ci volle molto, però, perché la sua mente fosse invasa da pensieri d'ogni sorta.

Quali meraviglie avrebbe visto, una volta divenuto un dio?

Che genere di posto era il cielo che le divinità avevano eletto a loro residenza?

Come avrebbe dovuto trattare i suoi adoratori?

Mentre questi et mille altri pensieri gli attraversavano la mente, in lui montava la smania di vedere cosa lo aspettasse al di là della porta.

Per sei giorni et sei notti egli seppe controllarsi. Il settimo giorno, però, la curiosità ebbe il sopravvento.

"Tra un giorno sarò un dio", si disse. "Non succederà nulla di grave, se aprirò la porta cum un po' d'anticipo."

Il quinto racconto: Il ragazzo che voleva essere un dio

Il ragazzo toccò la porta, accarezzandone la superficie levigata. La sua mano trovò una piccola sporgenza, che pareva essere la copertura di una serratura. Il ragazzo la sollevò timidamente et guardò dall'altra parte.

Una lama di luce attraversò il buco della serratura, spingendo indietro il ragazzo di qualche metro. La luce era abbagliante, ma egli riuscì a tenere aperto l'occhio cum il quale guardava nella fessura. Il mondo dall'altro lato della porta andava molto oltre la sua immaginazione. La bellezza di quella visione lo trafisse.

"Il mondo degli dei..."

Il pensiero lo faceva fremere... Poi, improvvisamente, tutto ripiombò nell'oscurità.

L'occhio vagante

Il ragazzo non aveva superato la prova. Ciononostante, fu accolto in cielo, perché gli dei riconobbero le sue capacità et provarono simpatia per lui.

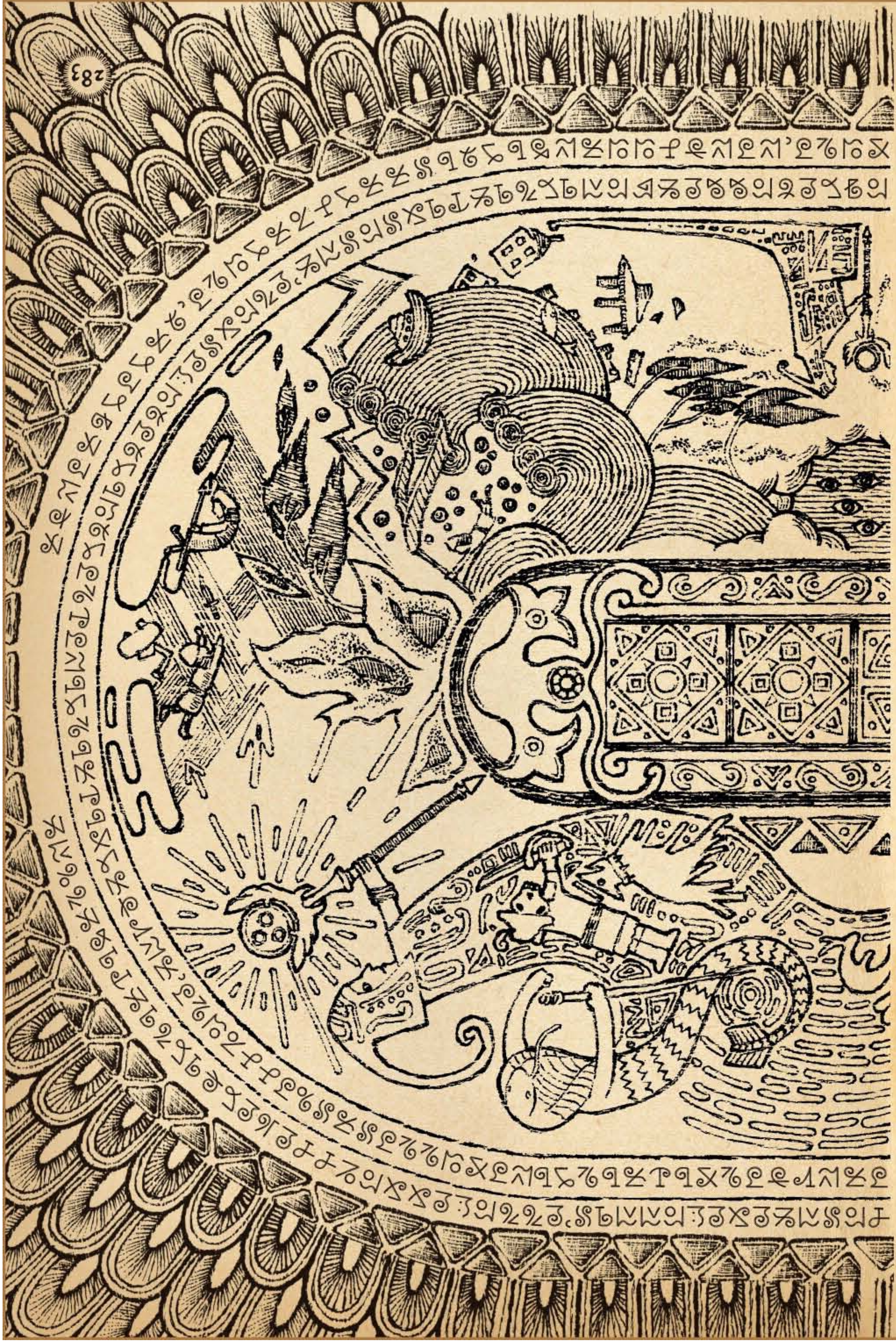
Le divinità celesti, però, non mostrarono la stessa indulgenza verso l'occhio del giovane mago, che aveva osato spiare il mondo della luce. L'occhio fu condannato a vagare per l'eternità.

Esso si sposta ancora oggi nei cieli, volando più in alto degli uccelli et contemplando il mondo sottostante.

Non puote raggiungere il cielo dove risiedono gli dei, et è perennemente intrappolato nello spazio che separa il mondo degli uomini da quello delle divinità.

A volte, quando è sopraffatto dalla frustrazione, l'occhio si avvicina alla superficie del mondo degli uomini, scatenando un vortice d'aria dall'incredibile forza devastante, in grado di radere al suolo intere città et foreste.

Ancora oggi, quindi, il mondo degli uomini paga per il dissennato comportamento di quel talentuoso ma presuntuoso ragazzo...



Il sesto racconto

Il mio alter ego

Sulla collina

Quella che segue è la storia straordinaria di una ragazza come tante altre...

Da bambina avevo i capelli più rossi che si fossero mai visti, et vivevo cum mia madre in un piccolo villaggio tra le colline. Non ho mai avuto talento per la magia, ma amavo il giardinaggio, et sapevo coltivare fiori et piante di ogni genere.

Dietro la nostra casa c'era una bassa collina dalla quale si godeva una vista magnifica. Salivo in cima alla collina ogni sera, mi sedevo su una grossa radice et guardavo il sole tramontare.

Un giorno mia madre si ferì a una mano cum il frammento di un vetro che avevo rotto. Nonostante ella avesse lavato immediatamente il taglio, come mi aveva insegnato a fare, la ferita presto s'infettò, et mia madre fu colta da un'alta febbre. Mi presi cura di lei come meglio potevo, ma il tempo passava et le sue condizioni non miglioravano.

Una sera piansi a lungo per la disperazione, et mi addormentai sfinita. Mi risvegliai all'improvviso, dinanzi a una strana porta. La aprii, la attraversai et mi ritrovai sulla cima della mia amata collina.

Era proprio la "mia" collina, ma la radice dove ero solita sedere era occupata da una persona che singhiozzava sommessamente. I suoi capelli erano rossi come i miei, et scintillavano coi riflessi di un rubino alla luce del sole calante. Forse vedevo me stessa, seduta su quella radice...?

L'uccellino azzurro

Se io ero triste, la ragazza sulla radice pareva addirittura inconsolabile. Volevo fare qualcosa per lei, et allora le chiesi:

"Stai bene? Perché piangi?"

La fanciulla sollevò il viso, et io ebbi un sussulto! Ella era identica a me!

"Sono stata sbadata, et il mio uccellino è volato via...", mi rispose. Poi continuò, et disse "Gli volevo così bene...!"

"Allora è per questo che piangi? Anch'io sono stata sbadata, et mia madre s'è ammalata per colpa mia..."

Riflettei un istante, poi le domandai:

"Di che colore è il tuo uccellino?"

"Azzurro", rispose la ragazza. "Era così bello..."

"Anche gli occhi di mia madre sono azzurri", sospirai. "Ora che è malata, però, non brillano più come prima."

Continuammo a parlare, et ben presto diventammo amiche. Anche lei amava il giardinaggio et le piaceva ammirare il crepuscolo dalla sommità della collina. Sembrava avessimo tutto in comune. A un certo punto le dissi:

"Ecco, prendi. È il fiore del buon ritorno, lo coltivo io stessa. Sai, agli uccellini piace molto, et forse farà ritornare il tuo piccolo amico."

Avevo già messo alcuni di quei fiori accanto al letto di mia madre per farla sentire meglio, et altri glieli avevo infilati tra i capelli.

"Grazie!", esclamò la ragazza sorridendo. "Ha davvero un buon profumo. Dimmi, ti piacerebbe venire a casa mia?"

Accettai l'invito, et subito scendemmo la collina, dirigendoci verso la sua abitazione.

La fanciulla pose il fiore che le avevo donato sul davanzale della finestra; dopo poco udimmo un allegro cinguettio... "Cip cip cip!"

Cum nostra magna sorpresa, un uccellino azzurro era entrato dalla finestra!

"Chichi!", gridò la ragazza.

L'uccellino era volato direttamente verso il fiore, attirato dal suo profumo.

Una delle ali era malconcia ma, nel complesso, la creaturina stava bene. Ero felice, perché il fiore che avevo donato alla fanciulla aveva fatto tornare il suo amato uccellino.

Il risveglio dal sogno

Tutt'a un tratto, mi ritrovai di fronte alla bizzarra porta. L'attraversai nuovamente et mi risvegliai nel mio letto.

"È stato solo un sogno...", sospirai.

Scesi dal letto et mi recai nella camera di mia madre, ma vidi che ella non era lì! Poi sentii un rumore proveniente dalla cucina et allora mi precipitai di sotto.

"Mamma!", gridai.

"Buongiorno!", rispose lei cum voce allegra.

"Vuoi sapere cosa sto facendo qui? Stamattina, al mio risveglio, ho visto che la ferita era guarita, così ho deciso di preparare la colazione! Ne vuoi anche tu? Sto morendo di fame!"

Gli occhi di mia madre erano tornati a brillare come al solito.

Tutte le persone che vivono in questo mondo hanno un'anima affine, una persona cum la quale condividono lo spirito. I destini delle anime affini sono legati tra loro, et a volte si sovrappongono. Se un giorno attraverserete una strana porta, non stupitevi se dall'altro lato incontrerete qualcuno uguale a voi!

Il settimo racconto

La bambina che seppe diventare regina

La fanciullina

I governanti di Xanadu, il Regno tra le nuvole, sono sempre stati dotati di poteri misteriosi, tra i quali spicca la capacità di prevedere il futuro. Questa è la storia d'una Regina di Xanadu, dalla quale poco ci si attendeva quando ascese al trono.

La nuova Sovrana era una bambina debole et pavida. Quantunque Xanadu fosse un luogo pacifico, dal clima mite, et popolato da pochissimi mostri, sul suo trono non s'era mai seduto un pusillanime. Tale eventualità era considerata inconcepibile.

La bambina sapeva di essere una codarda, perché non aveva mai dimostrato coraggio sin dal giorno della sua nascita. Aveva paura a dormire da sola, et il solo pensiero di trascorrere la notte nel tempio la terrorizzava. Ella affermava di poter dimostrare il proprio coraggio in caso di bisogno, ma si sarebbe trovata a mal partito se avesse dovuto affrontare un gigante, un drago, o anche solo un leone.

Vivendo circondata da adulti, et priva di coetanei cum i quali confrontarsi, la giovinetta conduceva un'esistenza noiosa, et divenne assai taciturna. I suoi silenzi furono scambiati per dimostrazione di umiltà et saggezza, perché molti regnanti precedenti, esperti di magia, avevano fatto scarsa professione di modestia. L'ingiustificato mito della Sovrana "saggia et silente" rese il regno della fanciulla assai pacifico, privo delle tensioni et delle lotte intestine che avevano segnato il dominio di molti suoi predecessori.

Infauste notizie

La Regina sedeva sul trono da poco tempo, quando giunse voce che un drago era comparso nei pressi di Xanadu, in una caverna di dimensioni gigantesche. Il drago era una bestia terrificante et malvagia, grande quanto un castello et dotata di una coda lunga dieci miglia. La notizia si sparse per il Regno cum la velocità del vento, et quando raggiunse il palazzo reale, l'intera corte fu presa da magna agitazione. Dopo una febbrile discussione, si giunse alla conclusione che la Regina avrebbe dovuto affrontare il drago. Sebbene fosse solo una bambina, ella aveva fama di essere saggia et coraggiosa, qualità considerate più che sufficienti a sopperire alla giovane età. La fanciulla non aveva scelta, et fu costretta a partire alla volta della caverna dove viveva il drago.

Un luogo selvaggio

La luna velata dalle nubi rischiarava a malapena l'interno della caverna. Grosse gocce cadevano sulla testa della giovane Regina, che avanzava nell'oscurità tenendo ben salda in mano la sua bacchetta magica. Ella tremava di paura, ma sapeva di non avere scelta: doveva andare avanti. Era la Regina di Xanadu, dopotutto, et un sovrano deve sempre dimostrarsi coraggioso, anche quando il suo animo è attanagliato dal terrore.

Dopo aver percorso un lungo tratto, la Regina si trovò finalmente di fronte al drago, et restò sorpresa: il mostro non era così gigantesco come s'era detto, anche se avrebbe potuto facilmente sopraffarla in battaglia. Il drago, però, era ferito a un'ala: non essendo in condizioni di volare, la belva sarebbe stata un facile bersaglio per gli incantesimi della fanciulla. Sembrava, dunque, che le cose volgessero al meglio. A un tratto, il drago disse:

"Sei giunta qui da sola? Immagino tu sapessi che sono ferito... Morirò presto... Devi solo attendere, et poi potrai dire di aver portato a termine il tuo compito..."

A quel punto, la Regina tracciò una runa cum la sua bacchetta et lanciò un incantesimo. Era un sortilegio di cura, però, non di combattimento! La magia, seppur lentamente, data la giovane età di chi l'aveva lanciata, stava guarendo la ferita del drago! La Regina non perse mai la concentrazione, mentre il sortilegio faceva effetto.

"Tu mi stai guarendo... Eppure sai che, una volta rimessomi, potrei divorarti... Vuoi davvero curarmi...?"

La piccola rifletté per un istante prima di rispondere:

"Non voglio essere divorata, ma nemmeno desidero la tua morte. Ti propongo un accordo: io ti guarisco, et tu non attaccherai il mio Regno."

Il drago la fissò senza rispondere. Quando le sue ferite furono guarite, il mostro prese la piccola, se la pose sulla schiena et uscì dalla caverna. Poi decollò. Cum pochi colpi d'ala raggiunse la vetta di un'alta montagna, et lì fece scendere a terra la fanciulla. A quel punto il drago cominciò a crescere, et ben presto divenne tanto grande quanto avevano riferito i rapporti giunti al palazzo reale!

"Ecco, questa è la mia vera forma", disse cum solennità il drago. "Sei debole, ma il tuo cuore è coraggioso et gentile. Era mia intenzione sbranare tutti i tuoi sudditi, ma onorerò il patto che ho stretto cum te. Risparmierò il tuo Regno."

La Regina fu colpita dalle parole del drago, et i due diventarono amici. Poi il drago tornò alla sua forma più piccola et, caricata la fanciulla sulla schiena, fece rotta verso Xanadu. Giunti a destinazione, il drago prese di nuovo la sua forma più portentosa. La Regina raccontò ai suoi sudditi cos'era accaduto, et essi compresero che ella non era solo saggia et coraggiosa, ma anche assai generosa. Da quel momento, ella non fu mai più chiamata "la sovrana bambina", perché era divenuta la "Regina del cielo". Ella non dimenticò mai il suo amico drago, cum il quale parlò spesso fino alla fine dei loro giorni.

L'ottavo racconto

Il piccolo pastore

Il figlio pigro

Due pastori, padre et figlio, lavoravano insieme nei campi. O meglio: il padre lavorava, accudendo le pecore dall'alba all'imbrunire, perlustrando i pascoli et tenendo alla larga i lupi; il figlio, invece, trascorreva il tempo nell'ozio, senza muovere un dito per aiutare il genitore.

Un giorno il padre parlò al figlio, rivolgendosi a lui cum amarezza:

"Sto diventando vecchio, et presto non potrò più badare al nostro gregge. Anche se sei il mio unico figlio, mi è chiaro che non hai interesse alcuno per la pastorizia. Temo, quindi, che dovrò lasciare le pecore a qualcun altro."

Udite queste parole, il figlio si rattristò, perché il gregge era il suo unico sostentamento. Decise allora che avrebbe aiutato suo padre, et si mise a lavorare cum impegno. Purtroppo, si stancò assai presto di curare le pecore, strappare erbacce et scacciare lupi... Non sapendo cosa fare, si recò a chiedere consiglio alla Vecchia Quercia, l'antico albero del Boscoscuro, custode di infinita saggezza.

"Vecchia Quercia, dimmi... Esiste un frutto ch'io possa mangiare il quale sia in grado di accendere l'entusiasmo nel mio cuore?", chiese il giovane cum tono sommesso et speranzoso.

"No, il frutto che desideri non esiste", rispose la Vecchia Quercia. "C'è, però, nascosta nelle profondità di una foresta vicina, una fontana la cui acqua dona vitalità."

La fonte

Il giovane si mise in cammino nella direzione indicatagli dalla Vecchia Quercia. Raggiunse la fontana di cui l'albero gli aveva parlato, et ne accarezzò le fresche acque cum la mano.

"Ecco l'acqua che mi darà l'entusiasmo che mi serve! Ne porterò un po' cum me...", pensò. Tutt'a un tratto, però, si rese conto di non disporre di alcun contenitore!

"Oh, povero me! Dovrò far ritorno a casa a mani vuote!", disse lamentandosi.

Era sul punto di andare a prendere una brocca, quando gli venne voglia di bere un sorso d'acqua. Appena inghiottito il liquido, il giovane si sentì traboccare d'energia. Prese l'ascia, abbatté un albero vicino et cominciò a intagliare un'anfora alta quasi quanto lui.

Non appena l'ebbe terminata, la riempì cum l'acqua fatata et si mise in marcia verso casa. L'anfora era assai pesante, et il viaggio lungo, ma il ragazzo, ogni volta che sentiva le forze venirgli meno, beveva un sorso di quel liquido miracoloso et ritrovava vigore. Alla fine, arrivò a casa.

"L'acqua che ho portato mi basterà per tutta la vita!", pensò felice et sollevato. A quel punto, stremato, piombò a letto et dormì profondamente fino al mattino.

L'anfora

Il giorno dopo, il ragazzo si svegliò, et il suo primo pensiero fu di bere un sorso d'acqua dall'anfora.

"Oh, come mi sento rinvigorito!", esclamò tutto contento. Quel giorno, completò due volte più celermente del solito i lavori che il padre gli aveva affidato. Sempre più convinto delle virtù magiche del liquido, decise che non ne avrebbe mai dato nemmeno un sorso a nessuno.

Nei giorni seguenti egli prestò magna attenzione affinché nessuno prendesse acqua dall'anfora. Non trascurava il lavoro ma, ogni volta che un abitante del villaggio si avvicinava per bere, abbandonava momentaneamente i suoi compiti et offriva l'acqua del pozzo. Non di rado, pur di far durare a lungo la scorta d'acqua fatata, lavorava duramente senza bere il liquido conservato nell'anfora.

Poi, al termine di una calda giornata trascorsa a badare al gregge sui pascoli, il giovane si rese conto che era accaduta una cosa terribile...

L'acqua

Il sole aveva fatto evaporare l'acqua! Quando il ragazzo si rese conto che il liquido al quale doveva la propria fortuna era letteralmente svanito nell'aria, fu colto dallo sconforto et cadde sull'erba svenuto.

Gli altri abitanti del villaggio, vedendo il ragazzo privo di sensi, si prodigarono per aiutarlo, perché egli s'era guadagnato reputazione d'esser tanto operoso quanto generoso, memori dei tanti bicchieri d'acqua che aveva offerto a chi era assetato.

Gli diedero dell'acqua dal pozzo, et il giovane fu assai sorpreso nel constatare che era la più rinfrescante che avesse mai bevuto. Era pura et dissetante, ma soprattutto gli dava la stessa energia che egli aveva ricevuto dal liquido preso nella foresta.

Il padre gli si avvicinò et disse:

"Nessuna acqua rinfresca et disseta quanto quella che si beve dopo una lunga giornata di lavoro. Non ne troverai di così buona nemmeno alla fontana nel bosco...", perché egli sapeva che il figlio s'era recato laggiù.

Il ragazzo si alzò in piedi et sorrise al padre:

"Sì, padre. Hai ragione: quest'acqua è assai migliore."

Il duro lavoro dà sempre buoni frutti.

Il nono racconto

Il flauto miracoloso

Quattro fratelli

C'erano una volta quattro fratelli. Nonostante fossero rimasti orfani in tenera età, et avessero trascorso l'infanzia in povertà, da grandi i quattro fratelli erano diventati famosi et rispettati.

Il primogenito era incredibilmente forte: quando il Regno ove essi vivevano ebbe bisogno d'un lago, egli estrasse dal suolo una roccia grossa quanto tre draghi et la portò sulla vetta di una montagna, cosicché il masso non fosse d'impaccio a nessuno. Il Re fu entusiasta di vedere l'acqua riempire l'enorme cratere lasciato dalla pietra!

Il secondogenito era il più talentuoso artista del Regno: egli si recò in vetta alla montagna, creò splendide statue dal masso che il fratello maggiore aveva ivi portato, et le offrì al Re. Il Sovrano restò senza parole di fronte alla bellezza di quei capolavori!

Il terzogenito, che era un abilissimo muratore, prese le statue scolpite dal secondo fratello et eresse solide mura tra l'una et l'altra, creando così un magnifico castello. Non solo! Egli usò anche i frammenti di pietra rimasti et creò un orologio. Il Re fu sbalordito dall'assoluta precisione del meccanismo segnatempo, che pure era fatto di pietra!

Il Re aveva ora un nuovo castello, che riteneva essere il più bello, il più comodo et il meglio difeso del mondo. I fratelli erano orgogliosi del lavoro svolto, ma questo sentimento si trasformò presto in boria, perché ciascuno di loro credeva di meritare le lodi maggiori per ciò che aveva fatto.

"Il Re deve ringraziare me più di chiunque altro, se ora ha un meraviglioso castello!", disse il primogenito. "La roccia in cima alla montagna l'ho messa io! Tu hai scolpito le statue, et tu hai eretto le mura, ma se io non avessi portato il masso fin lassù, voi non avreste potuto far nulla!"

Il secondogenito rispose: "Sapete meglio di me che il Re non si sarebbe nemmeno degnato di guardare il castello, se io non l'avessi abbellito cum le mie statue!"

"Sbagliate entrambi, fratelli miei! Sono stato io a trasformare le statue in un castello! Al Re non servivano statue, per quanto belle fossero, ma un nuovo castello!", gridò il terzo.

Dopo qualche tempo, le discussioni si fecero talmente aspre che i tre fratelli decisero di separarsi: uno si stabilì nella parte orientale del Regno, l'altro in quella occidentale et il terzo in quella meridionale.

Il più giovane dei quattro fratelli era assai diverso dagli altri tre: egli non aveva alcun talento, et era debole et goffo. Spesso i suoi fratelli si facevano beffe di lui, ma egli era d'indole docile, et non se ne aveva a male. Al contrario: quando i fratelli si separarono, si rattristò, et decise di far visita a ciascuno di essi.

Una fitta nebbia

Qualche tempo dopo, una grave calamità s'abbatté sul Regno. Una nebbia assai fitta avvolse il paese, inghiottendo la luce del sole per cento giorni. I campi non producevano raccolti, et i sudditi si ammalavano continuamente. Ma la cosa forse peggiore era che la nebbia aveva fatto sparire la musica, che non poteva esser udita attraverso la densa foschia. Il Regno era divenuto un luogo triste et silente, et nessuno sapeva quale fosse l'origine della nebbia misteriosa.

Una notte, il Re fece uno strano sogno: una voce gli disse che l'unico modo per

liberarsi della foschia era suonare il più mirabile flauto esistente al mondo. Quando si svegliò, il Re mandò a chiamare i tre fratelli che avevano costruito il castello, et ordinò loro di creare il flauto più bello che si fosse mai visto. I tre fratelli, che non si parlavano più, non collaborarono tra loro, et ciascuno di loro realizzò uno strumento.

"Solo io posso creare un flauto degno del Re", disse il primogenito. Et aggiunse: "Non siete tanto abili da poter superare questa sfida!"

"Questo puoi dirlo di te, fratello!", rispose il secondogenito. "Il mio flauto sarà il più bello mai creato!"

"Poveri illusi! Tutti vedranno che il flauto che io realizzerò sarà il migliore di tutti!", sostenne il terzo fratello.

Le discussioni erano riprese più accese che mai...

Dopo qualche giorno, i tre fratelli presentarono al Re i flauti che avevano creato. I sudditi si erano riuniti sulle rive del lago creato dal primogenito, ansiosi di assistere all'evento.

Il primo fratello mostrò il suo pesante flauto di pietra et vi soffiò dentro, ma da esso non venne nemmeno una nota. Il Re allora si volse verso il secondogenito, che aveva realizzato un meraviglioso flauto d'argilla. Purtroppo, nemmeno questo strumento produsse alcun suono. Spazientito, il Re chiese cum decisione al terzo fratello di soffiare nel suo flauto, ch'era fatto d'un sol osso, forato nei punti giusti. Soffia, soffia, soffia... Ma nemmeno il terzo fratello fu in grado di far uscire una sola nota dal suo flauto. Il Re andò su tutte le furie, et scacciò i tre fratelli in malo modo.

Il più bel flauto del mondo

Molti giorni dopo, il Re fu destato dal suono del flauto che aveva sognato. Era una musica meravigliosa, che scaldava il cuore et commuoveva fino alle lacrime. Il Re, i ministri, i soldati, i contadini et persino il gatto del fornaio, che tutti credevano fosse sordo come una campana, furono toccati dalla splendida melodia. Il suono del flauto pareva avere anche un effetto positivo sulla fitta nebbia, che cominciò a dissolversi.

Il Re, felice per ciò che stava accadendo, si precipitò a cercare il luogo dal quale provenivano le note. Guidato dalla musica, giunse infine alla casa del fratello più giovane. Nell'abitazione, erano riuniti tutti et quattro i fratelli: seduti l'uno accanto all'altro, piangevano calde lacrime.

Il Re cominciò a ringraziare il quarto fratello, ma questi lo interruppe.

"Non ho realizzato io questo flauto: esso è opera dei miei tre fratelli."

Ciò detto, raccontò come s'erano svolti i fatti...

Il più giovane dei fratelli aveva fatto visita agli altri tre più volte, sperando di persuaderli a collaborare tra loro. Egli andava da est a ovest, et da ovest a sud, et poi ricominciava il giro, nel tentativo di convincerli. Purtroppo, ogni sforzo era risultato vano. Alla fine, sfinito dai continui viaggi, il fratello più giovane s'era ammalato. Quando gli altri tre seppero ciò che era accaduto, si sentirono in colpa et decisero di far visita al malato.

Il fratello più anziano arrivò per primo.

"Fratellino, c'è qualcosa che posso fare per te?", gli chiese.

"Sì, c'è. Vai nella foresta, abbatti l'albero più alto che troverai et taglialo in piccoli pezzi, che poi mi porterai qui", rispose il quarto fratello.

Il primogenito accettò, pensando che il fratello malato volesse legna da ardere per stare al caldo, dato che la nebbia aveva reso l'aria fredda et umida.

"Va bene, fratellino. Mi metto subito all'opera!", disse il fratello maggiore, et subito s'incamminò verso la foresta.

Prima del tramonto, il primogenito era di ritorno. Sorrideva, et teneva tra le braccia un mucchio di pezzi di legno.

Il giorno seguente, il secondo fratello fece visita al malato.

"Fratellino, c'è qualcosa che posso fare per te?", egli chiese. Il fratello più giovane tirò fuori uno dei pezzi di legno portati dal primogenito et rispose:

"Sì, c'è. Intaglia questo pezzo di legno, et ricava da esso il più bel tubo che sia mai stato creato".

Pensando che il malato desiderasse un oggetto per decorare la stanza, il secondogenito accettò senza alcuna esitazione.

"Va bene, fratellino. Mi metto subito all'opera!", disse il secondo fratello

Prima del calar del sole, tornò et porse al malato un bellissimo tubo di legno.

Il giorno successivo fu la volta del terzo fratello.

"Fratellino, c'è qualcosa che posso fare per te?", egli chiese. Il fratello più giovane indicò il tubo intagliato dal secondogenito et replicò:

"Sì, c'è. Fai dei fori in questo tubo."

Pensando che il malato volesse un oggetto che gli rendesse meno noiosa la convalescenza, il terzo fratello accettò senza esitare un istante.

Prima del tramonto, il terzo fratello tornò et porse al malato uno splendido flauto. Il fratello più giovane lo ringraziò, et poi aggiunse: "Ora ho un'ultima richiesta per te."

"Chiedi pure, fratellino. Per te farò qualsiasi cosa. Di che si tratta?"

"Vai a chiamare i nostri fratelli, et chiedi loro di venire qui."

Nonostante il terzogenito fosse ancora in pessimi rapporti con i fratelli maggiori, egli non poteva rifiutarsi di aiutare il congiunto malato, et accettò di svolgere il compito che gli era stato affidato.

Così, i quattro fratelli si ritrovarono tutti sotto lo stesso tetto. Tuttavia, essi ancora non si guardavano l'un l'altro, et men che meno si parlavano.

Allora, il fratello più giovane portò alle labbra il flauto che gli altri tre avevano creato.

Non appena cominciò a soffiare, lo strumento emise una soave melodia, che fece scoppiare in lacrime i tre fratelli maggiori. Dopo tanto tempo, essi avevano finalmente capito quanto erano stati sciocchi a dividersi. Le note del flauto avevano ricordato loro la vita trascorsa insieme, gli amati genitori et i giorni difficili prima della fama, quando si erano aiutati a vicenda.

I quattro fratelli, singhiozzando, compresero che ciascuno di loro era davvero speciale solo quando lavorava cum gli altri: solo il più giovane, infatti, aveva saputo suonare il flauto che in tre avevano contribuito a realizzare. Le lacrime che rigavano le loro gote erano le più dolci che avessero mai pianto, perché erano lacrime d'amore.

Udita la toccante storia, il Re decise di premiare i fratelli cum una speciale medaglia. Da quel giorno in poi, i quattro collaborarono sempre tra loro, et vissero felici et contenti.

Il decimo racconto

La macchina volante

Il sognatore

C'era una volta un ragazzo che trascorreva le giornate sognando di librarsi in cielo.

Quando era bambino, implorava i maghi che incontrava affinché lanciassero un incantesimo che gli permettesse di volare, anche se solo per pochi istanti, per vivere quella che pensava fosse un'incredibile esperienza. Le sue richieste, però, non furono mai soddisfatte. Inoltre, il giovane era privo di talento per la magia, et detestava lo studio, quindi non aveva speranza di diventare egli stesso un mago. Tuttavia, il suo sogno di volare era sempre vivo dentro di lui.

Un giorno egli partì per visitare un altro mondo. In quel tempo, il nostro mondo et quell'altro erano collegati da una galleria, che rendeva assai facile spostarsi tra le due realtà.

Il ragazzo aveva saputo che nell'altro mondo non esisteva la magia, et quindi lì nessuno

poteva volare. Tuttavia, gli era giunta voce che un pittore che viveva lì sognava anch'egli di solcare il cielo, et gli era venuta voglia di conoscerlo.

Giunto a destinazione, il ragazzo si diresse alla casa del pittore, ma quando vi arrivò la trovò vuota. Non volendo attendere il ritorno dell'artista, il giovane entrò nell'abitazione, et la prima cosa che notò fu il disegno d'una macchina attaccata a qualcosa che ruotava vorticosamente.

Non v'era dubbio alcuno: quella era una macchina volante!

"Che peccato..." si disse il giovane. "Nel mio mondo esiste la magia, quindi nessuno si prende la briga d'inventare macchine volanti."

Allora gli venne un'idea: copiò fedelmente il disegno et lo portò cum sé nel proprio mondo.

Dopo molti anni di lavoro, il ragazzo terminò la costruzione della macchina disegnata dal pittore et fu finalmente in grado di volare!

"Questo è il più bel giorno della mia vita!", pensò, mentre un ampio sorriso gli illuminava il volto. Finalmente, egli aveva coronato il proprio sogno!

Il Saggio et il giovane mago

Poco tempo dopo che ebbe ultimato la costruzione della macchina volante, il ragazzo ricevette la visita di un Saggio, che gli disse cum tono perentorio:

"Sbarazzati di tutta la conoscenza che hai appreso nell'altro mondo!"

Il ragazzo rimase scioccato.

"Perché dovrei farlo?!", ribatté. Et continuò: "Questa macchina mi permette di librarmi nei cieli, come ho sempre sognato!"

"Usare macchine per fare ciò che si dovrebbe ottenere solo tramite la magia avvelena il nostro mondo."

"Avvelena il mondo...? Perché mai?!"

"Perché la magia deve essere usata solo dai puri di cuore et da chi l'ha studiata a fondo. I maghi prendono in prestito un po' del potere della natura, et lo impiegano per il bene dell'umanità. Solo a chi ha l'animo limpido et incontaminato dal male è

permesso usare la magia. Adoperare macchine per superare le leggi della natura non si addice ai puri di cuore."

Il Saggio voleva dire che chiunque può usare una macchina per andare oltre i limiti della natura, anche le persone malvagie et ignoranti. Le macchine rendono accessibili a tutti i poteri che solo gli dei et i maghi dovrebbero avere.

A malincuore, il ragazzo riconobbe che il Saggio aveva ragione, et gli consegnò la copia che aveva fatto del disegno della macchina volante. A quel punto, intervenne un giovane mago che aveva assistito alla scena.

"Stimato Saggio, non è forse la magia nata per facilitare le nostre vite? Se una macchina produce lo stesso effetto della magia, perché non dovremmo usarla?"

"Perché le macchine possono essere usate dalle persone sbagliate, et per ragioni non giuste!", rispose il Saggio.

Il mago continuò imperterrito:

"Ho visitato l'altro mondo, et so che lì esistono persone, gli scienziati, che costruiscono macchine che funzionano benissimo! Per esempio, gli scienziati mescolano ferro et altri metalli per creare leghe cum le quali poi realizzano macchine tanto resistenti da perforare anche la terra più dura! Non puoi negare che la vita dei minatori sia resa più facile da quelle macchine."

Il Saggio sbottò: "Vuoi dire che tutti gli scienziati vogliono solo migliorare la vita degli uomini?! Non pensi che alcuni di essi usino le macchine per piegare gli altri al proprio volere?!"

Il mago riflettè per qualche istante, poi replicò:

"Hai ragione, Saggio. Ma converrai cum me che lo stesso puote dirsi della magia. Alcuni maghi usano la magia solo per accrescere il proprio potere..."

Il ragazzo cercava di seguire la conversazione, ma non sempre ci riusciva, perché il Saggio et il mago usavano parole di cui non conosceva il significato. Dopotutto, egli voleva solo volare...

Il sogno s'avvera

Negli anni successivi, sempre più persone visitarono il mondo nel quale si era recato il ragazzo. Esse erano immancabilmente impressionate dalle macchine che avevano visto dall'altro lato della galleria et, una volta tornate nel loro mondo, le descrivevano in termini entusiastici.

I Saggi sapevano che la tecnologia dell'altro mondo era una minaccia per l'equilibrio della loro realtà. Decisero quindi di chiudere la galleria che collegava i due mondi, al fine di salvaguardare il ruolo della magia nella loro società.

Tuttavia, era ancora possibile visitare l'altro mondo: i maghi più abili potevano lanciare l'incantesimo "Transmundi" et spostarsi da una realtà all'altra ogni volta che volevano.

Quando il ragazzo, che nel frattempo era diventato un giovane uomo, udì ciò che i Saggi avevano fatto, fu assai deluso.

"Accidenti... Ora non potrò più visitare l'altro mondo..."

Eppure, egli sognava ancora di volare. Il suo desiderio era più vivo et forte che mai. Dopo aver riflettuto a lungo sulla situazione, ebbe un'idea che gli parve geniale.

"Ci sono! Costruirò una macchina volante alimentata dalla magia! I Saggi non avranno nulla da obiettare! Costruirò una macchina magica, et potrò librarmi in aria tutte le volte che vorrò!"

Dopo molti mesi di lavoro, il giovane completò la sua nuova macchina volante. Il potere magico necessario per sollevarsi da terra era stato fornito dal mago che aveva tenuto testa al Saggio nella conversazione svoltasi tanti anni prima.

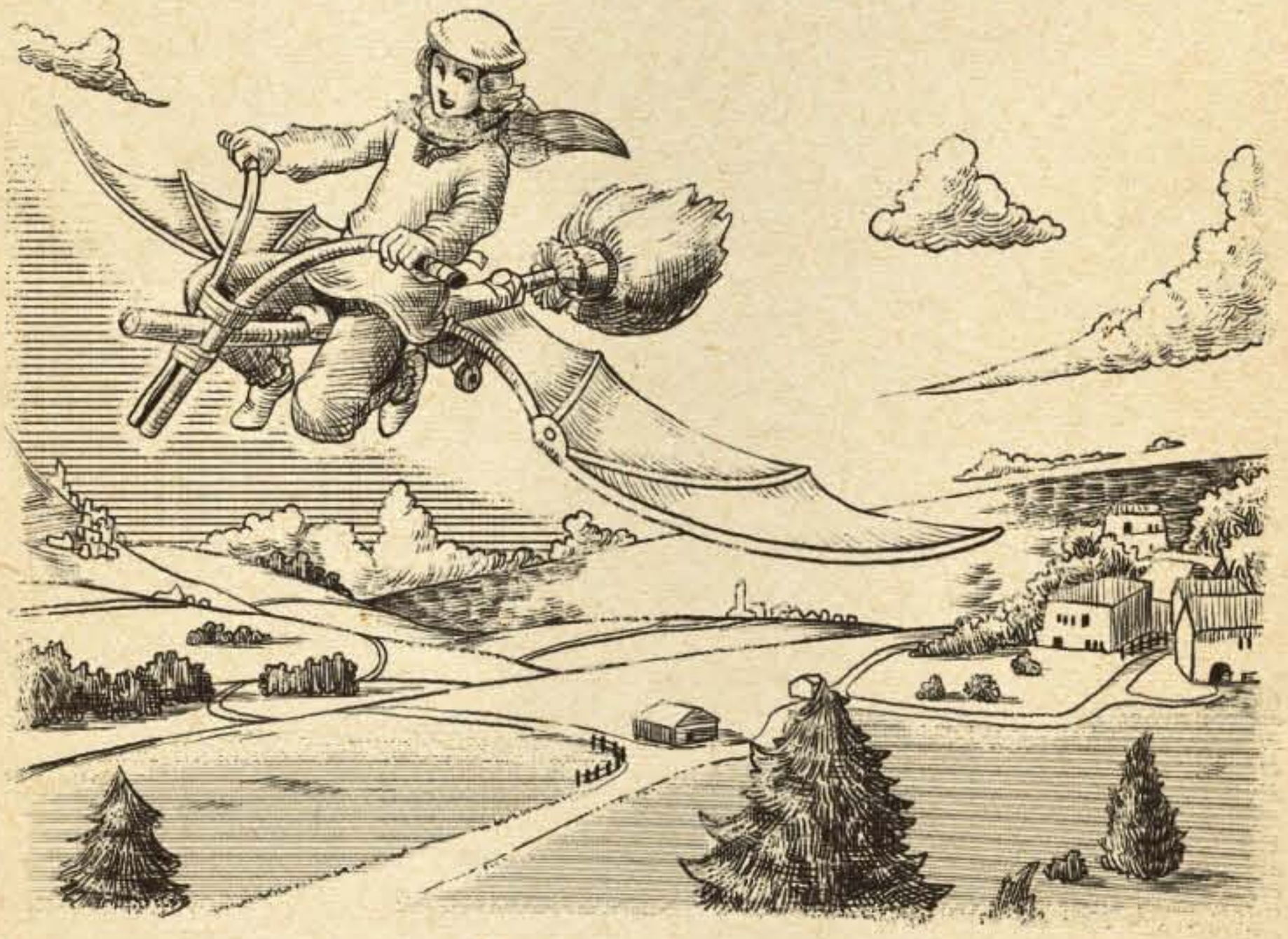
Giunse finalmente il momento del volo di collaudo. Il giovane montò sulla macchina et decollò, puntando deciso verso il cielo. La macchina volante portò il suo pilota al di sopra delle nuvole, et restò in cielo per molte ore, grazie alla forza propulsiva fornita dal motore alimentato dalla magia.

Durante il volo, il ragazzo guardava continuamente in giù: vedeva le pecore, piccole come batuffoli d'ovatta, et le onde del mare che brillavano al sole del mattino.

"Sono la persona più felice del mondo!", esclamò entusiasta.

Egli, rapito dalla bellezza del panorama che scorreva veloce sotto i suoi occhi, non poteva certo prevedere gli effetti che la sua macchina avrebbe prodotto sul mondo.

Se avesse anche solo immaginato le conseguenze che il volo meccanico avrebbe causato, forse non sarebbe stato così euforico...



L'undicesimo racconto

L'albero et la pietra

Il più grande albero del Boscoscuro

Il Boscoscuro è una fitta foresta, situata nella parte settentrionale del continente oggi conosciuto come "Terre d'Estate". Seppure all'interno del Boscoscuro vi siano cascate cristalline et altri siti d'interesse, i viaggiatori vi si recano principalmente per vedere il grande albero noto come "Vecchia Quercia".

Nobili et gente del popolo sperano di ricevere buoni consigli dall'albero, la cui incommensurabile saggezza gli ha valso l'appellativo di "Anziano del mondo", sebbene nessuno possa affermare cum certezza che esso sia realmente la creatura più vecchia oggi esistente.

Il viaggio dell'albero

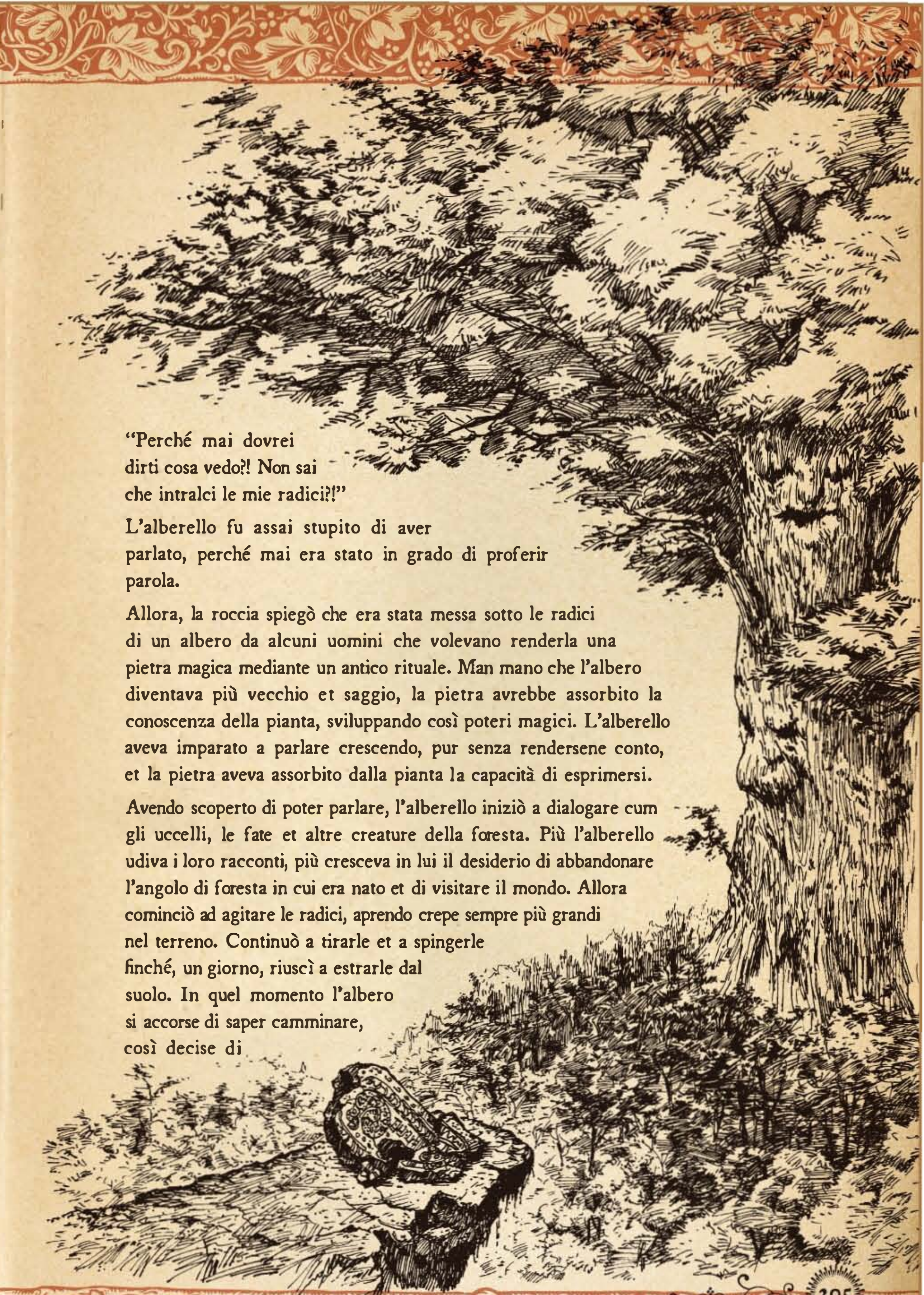
Non v'era nulla di speciale nell'albero quando, tanti secoli fa, il suo primo germoglio fece capolino dall'umida terra. L'albero crebbe normalmente, anno dopo anno, cum i rami tesi al cielo per catturare i raggi di sole et le radici ben affondate nel suolo, alla ricerca d'acqua.

Un giorno, quando era ancora un alberello, esso fu sradicato da un gruppo di uomini, che posero una magna pietra sotto le sue radici. Gli uomini poi lo piantarono nuovamente sopra la pietra et riempirono di terra la buca che avevano scavato per estrarlo dal suolo. Successivamente gli uomini recitarono una formula magica, tracciarono una runa nell'aria, et infine tornarono da dove erano venuti.

La presenza della pietra rese difficile la vita dell'alberello: per quanto esso cercasse di allungare le radici, la roccia impediva loro di penetrare più a fondo nel terreno. Dopo molti giorni di vani tentativi l'alberello stava per rinunziare, quando improvvisamente la roccia gli parlò:

"Amico albero, cosa vedi lassù? Per favore, dimmi cosa c'è in superficie. Sappi che non sono una roccia qualunque: un giorno sarò una pietra magica!"

Quando udì la roccia parlare, l'alberello fu tanto sorpreso quanto infastidito.



"Perché mai dovrei
dirti cosa vedo?! Non sai
che intralci le mie radici?!"

L'alberello fu assai stupito di aver parlato, perché mai era stato in grado di proferir parola.

Allora, la roccia spiegò che era stata messa sotto le radici di un albero da alcuni uomini che volevano renderla una pietra magica mediante un antico rituale. Man mano che l'albero diventava più vecchio et saggio, la pietra avrebbe assorbito la conoscenza della pianta, sviluppando così poteri magici. L'alberello aveva imparato a parlare crescendo, pur senza rendersene conto, et la pietra aveva assorbito dalla pianta la capacità di esprimersi.

Avendo scoperto di poter parlare, l'alberello iniziò a dialogare cum gli uccelli, le fate et altre creature della foresta. Più l'alberello udiva i loro racconti, più cresceva in lui il desiderio di abbandonare l'angolo di foresta in cui era nato et di visitare il mondo. Allora cominciò ad agitare le radici, aprendo crepe sempre più grandi nel terreno. Continuò a tirarle et a spingerle finché, un giorno, riuscì a estrarle dal suolo. In quel momento l'albero si accorse di saper camminare, così decise di

abbandonare il Boscoscuro et di partire alla scoperta del mondo.

La pietra fu assai triste nel vedere il suo unico amico che si preparava ad abbandonarla. Soffocando a stento le lacrime, disse:

"Promettimi che di tanto in tanto tornerai a trovarmi, poiché nulla mi renderebbe più felice che ascoltare i racconti dei tuoi viaggi."

"Tornerò a trovarti, te lo prometto", rispose l'albero mentre si metteva in cammino.

All'albero dispiaceva che la pietra non sarebbe mai diventata magica come sognava, ma era determinato a realizzare il proprio sogno.

La pianta viaggiò a lungo et fece numerose esperienze, et ciò la rese assai saggia. Quando avvistava mostri o altre creature pericolose, l'albero si fermava et restava del tutto immobile, fingendo di essere una normale pianta. Se un predatore si avvicinava troppo, l'albero scuoteva violentemente i rami, spaventando la belva et facendola scappare a zampe levate.

La promessa alla pietra

L'albero continuò il suo viaggio, tra tempeste e intemperie. Visitò caverne oscure et attraversò fiumi et oceani. A volte incrociava altre piante, anch'esse in viaggio alla scoperta del mondo. Molte di loro s'erano messe in cammino dopo aver compreso di poter parlare et muoversi, perché sotto le loro radici erano state sepolte pietre che avrebbero dovuto diventare magiche, proprio com'era accaduto al nostro albero. Incontrò anche piante ormai morte, bruciate dal sole del deserto o dal gelo delle lande ghiacciate.

Un giorno, molti mesi dopo esser partito, l'albero si rese conto che gli era sempre più difficile muoversi. Per quanta acqua bevesse, et nonostante non mancasse mai di riscaldare le sue fronde al sole, l'albero avanzava cum lentezza sempre maggiore.

Pensò: "Forse gli alberi rinsecchiti che ho visto prima sono morti perché non riuscivano più a muoversi... Temo che presto potrei fare la loro stessa fine..."

Improvvisamente l'albero si rammentò di aver promesso alla pietra che sarebbe tornato da lei per raccontarle dei suoi viaggi. L'albero si rese conto che ancora non era andato a trovarla. A dire il vero, si era completamente scordato della roccia.

"Devo tornare dalla pietra per narrarle le esperienze che ho vissuto, fin quando ho la forza di muovermi", si disse l'albero.

Così si mise in marcia per far ritorno al Boscoscuro, dov'era nato.

L'albero avanzava trascinando le radici, che parevano quasi volessero impedirgli il ritorno a casa. La pianta, però, facendo sforzi immani, riuscì a tornare sul suolo nativo. Quando vide la pietra sua amica, restò di stucco: di essa non era rimasto che un

frammento, perché non era diventata magica, et gli uomini l'avevano fatta a pezzi per creare oggetti et strumenti di ogni genere. Allora l'albero cominciò a raccontare al frammento le storie dei suoi viaggi. La piccola pietra ascoltò tutto in silenzio.

Quel che accadde in seguito

Dopo che ebbe terminato l'ultimo dei suoi racconti, l'albero disse:

"Ora che ho mantenuto la promessa fatta alla pietra, non mi peserà morire qui, nel luogo dove nacqui."

Curiosamente, però, la pianta sentiva che stava riacquistando le forze, che era assai più vigorosa di quanto era stata durante il viaggio di ritorno. Ricordò che aveva trasferito alla roccia la capacità di parlare, et che aveva imparato a camminare quando la pietra era sotto le sue radici. Non solo: le forze avevano iniziato ad abbandonare l'albero quando esso s'era allontanato dal sasso. L'albero comprese che i suoi sfortunati simili, che aveva visto morti durante il viaggio, avevano perso la capacità di camminare perché rimasti lontani troppo a lungo dalle pietre che gli uomini avevano sepolto sotto di loro.

La piccola roccia et la pianta, ormai non più giovane, divennero inseparabili. L'albero pose la pietra in una cavità del tronco, et condivise cum essa tutta la conoscenza et la saggezza che aveva acquisito. Ogni tanto, i due viaggiavano per il mondo, facendo esperienze sempre nuove. La pietra, che non era diventata magica a causa della prolungata assenza dell'albero, aveva comunque acquisito grande sapienza.

Col passare degli anni, la pietra et l'albero divennero famosi in tutto il mondo per la loro saggezza, et furono conosciute come "Vecchia Quercia" et "Narrapietra". Ancora oggi i viandanti visitano il Boscoscuro per chiedere consiglio a questa improbabile coppia, formata da un albero et da una roccia.

Qui si conclude la storia della Vecchia Quercia et della Narrapietra.

Il dodicesimo racconto

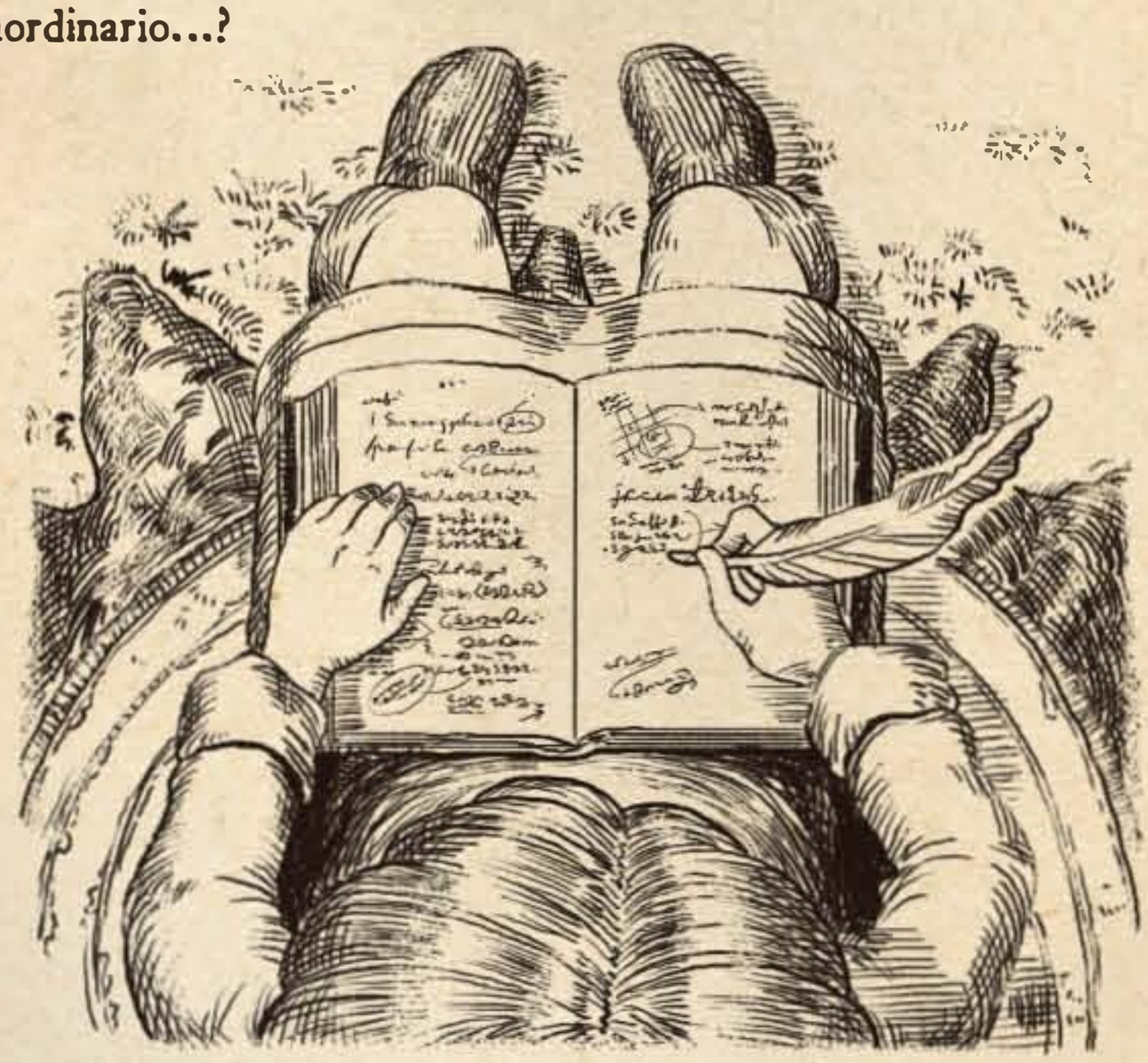
Il diario della fanciulla

Un anziano avventuriero, fermo all'angolo d'una via, raccontava dei suoi viaggi a una folla di persone. La folla era rapita dalle storie dell'uomo et, a un tratto, uno degli ascoltatori gli domandò:

"Qual è la cosa più incredibile che tu abbia mai visto?"

L'avventuriero rifletté per qualche istante, poi disse:

"Tempo fa trovai un diario. Stavo esplorando un'area sconosciuta, una giungla così fitta che non un solo raggio di luce riusciva a penetrare la volta di foglie et rami. Mentre riflettevo sul fatto che ero certamente il primo essere umano a mettere piede in quella foresta situata ai piedi di un'aspra catena montuosa, notai un quadernetto. Immaginate la mia sorpresa quando lo aprii et mi resi conto ch'era il diario d'una fanciulla! Per me divenne un'ossessione... Non riuscivo a smettere di pensare a quella ragazza et a cosa le fosse accaduto. Ascoltate queste parole... Avete mai udito nulla di più straordinario...?



——— *"Mi domando dove tu sia... Ho cercato a lungo et in ogni luogo, ma non sono riuscita a trovarti..."*

——— *"Oggi, in un villaggio, ho sentito qualcuno che parlava di te. Ti descriveva in modo diverso da come ti ricordo, ma sono certa che parlava proprio di te. Ha detto che andavi a settentrione, perciò è là che mi dirigerò."*

——— *"Non ci credo. Non ci voglio credere. Dicono che... che ti sei gettato in un acquitrino, la Palude dei miasmi... Perché mai avresti fatto una cosa simile...? Cosa farei, ora, se ciò fosse vero...?"*

——— *"Ho incontrato una persona che mi ha spiegato cos'è la Palude dei miasmi, ma ciò che ho saputo mi preoccupa molto. Pare che chi guarda quelle acque fetide sia attirato verso di esse dagli spiriti maligni che le abitano. Essi attaccano chi è debole et tormentato, et lo spingono a porre fine alla propria vita... È forse questo ciò che ti è successo?"*

——— *"Ho finalmente compreso il mistero della Palude dei miasmi... Adesso so cosa devo fare."*

——— *"La scorsa notte un mago errante mi ha rivelato che ogni abitante del nostro mondo condivide il suo spirito cum la propria anima affine, ossia cum una persona che vive in un'altra realtà. Le vite delle anime affini, di coloro che condividono lo stesso spirito, sono legate tra loro et s'influenzano l'una cum l'altra. Gettandosi nella Palude dei miasmi, però, una persona puote recidere questo legame, ma così facendo lascia che il proprio cuore sia divorato dalla malvagità. Chi compie tale atto non può essere salvato. Nemmeno purificando il suo cuore dal male et riconnettendo lo spirito a quello dell'anima affine la persona puote tornare a essere ciò che era prima...*

Il mago mi ha anche svelato una cosa importante. Ho bisogno di tempo per riflettere..."

——"Ho deciso: diventerò una maga. È l'unico modo per salvarti."

——"Sono trascorsi molti anni dall'ultima volta che avevo scritto su questo diario. Ora sono una dei Grandi Saggi, et ho il potere di infrangere la barriera del tempo. Ho deciso di tornare indietro et di salvare l'altro te. Mi prenderò cura di lui, fin dall'inizio della sua vita. So che non potrò più tornare a questo tempo, ma la cosa non mi addolora. Mi recherò in quell'altro mondo, troverò l'anima raminga alla quale un tempo eri legato et l'assorbirò. Quell'anima tornerà al mondo come figlio mio."

——"Sto partendo per un lungo viaggio, al termine del quale otterrò la vita di cui ho bisogno per salvarti. Te lo devo, dopo che tu hai fatto tanto per me...

Sono certa che un giorno la tua anima tornerà, et noi ci incontreremo di nuovo.

Tu mi hai salvata...

Hai sacrificato tutto per me...

Hai dato la tua vita perché io potessi vivere la mia...

Tu...

Devo poterti vedere di nuovo..."

Dopo che il vecchio avventuriero ebbe finito di leggere il diario, la folla intorno a lui rimase a lungo in silenzio. Prima che qualcuno potesse dire qualcosa, l'anziano si voltò et riprese il suo cammino. Prima di lasciare il villaggio, si rivolse alle persone, ancora ammutolite, et disse:

"Il diario non è la sola cosa che trovai quel giorno. V'era anche una bacchetta magica, a terra, accanto al quadernetto. Credo che appartenesse a quella ragazza..."

Capitolo VII

Regioni del mondo

Per certi il mondo è mistero fatato
Per il qual ciecamente vagare
Ma i maghi han sempre cercato
I suoi arcani segreti di disvelare.

Dedalo glaciale

Neville

Isole d'Inverno

Boscoscuro

Boscodorato

Jabal al-Dukhan
("Monte Fornace")

Autumnia

Nonritorno

Palude dei miasmi

Sentiero funebre

Perdida

Piggsbruck

Gatmandù

Tempio del cimento

Le Terre d'Estate

Muccakesh

Costa dei naufragi

Volta del pianto

Porto Goa

Fatua

Campo Pie' di Fata

Terre d'Estate settentrionali

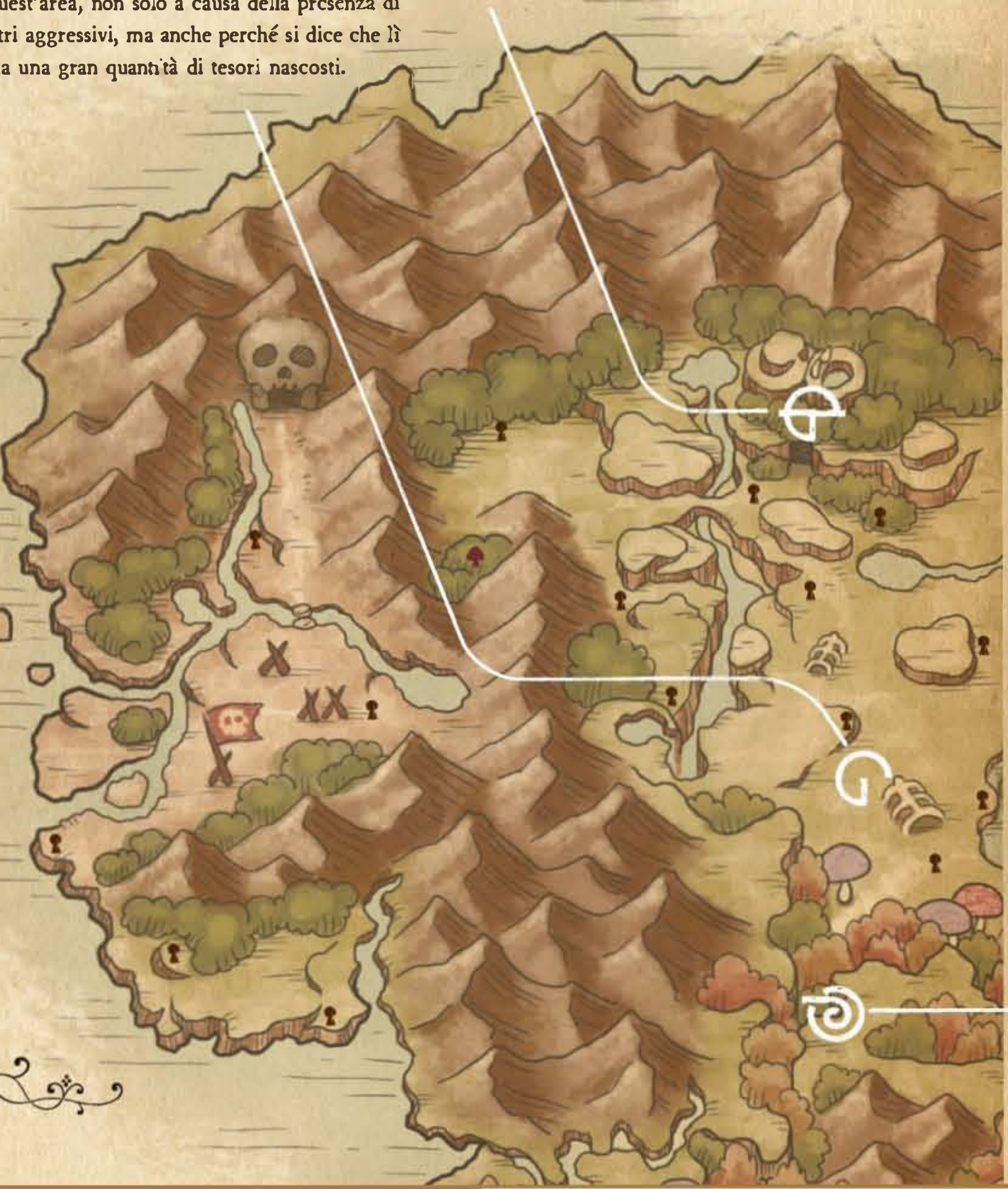
La parte settentrionale delle Terre d'Estate gode tutto l'anno d'un elima piacevolmente mite, che favorisce la crescita di lussureggiante vegetazione. Nessun viaggio nelle Terre d'Estate settentrionali puote dirsi completo senza una visita alla città di Gatinandù, governata da un gatto et abitata dai simpatici felinidi che ogni mago dovrebbe incontrare.

Grande Altopiano

Il Grande Altopiano, che si estende verso sud dal limite del Boscoscuro, ospita una ricca varietà di fauna et di meraviglie naturali. Consigliamo i viaggiatori di essere assai vigili quando si recano in quest'area, non solo a causa della prcsenza di mostri aggressivi, ma anche perché si dice che lì vi sia una gran quantità di tesori nascosti.

Boscoscuro

È la foresta più antica et bella di tutte le Terre d'Estate. Indicibili meraviglie attendono chi vi s'avventura, da temibili guardiani a vecchi alberi dotati della capacità di parlare.



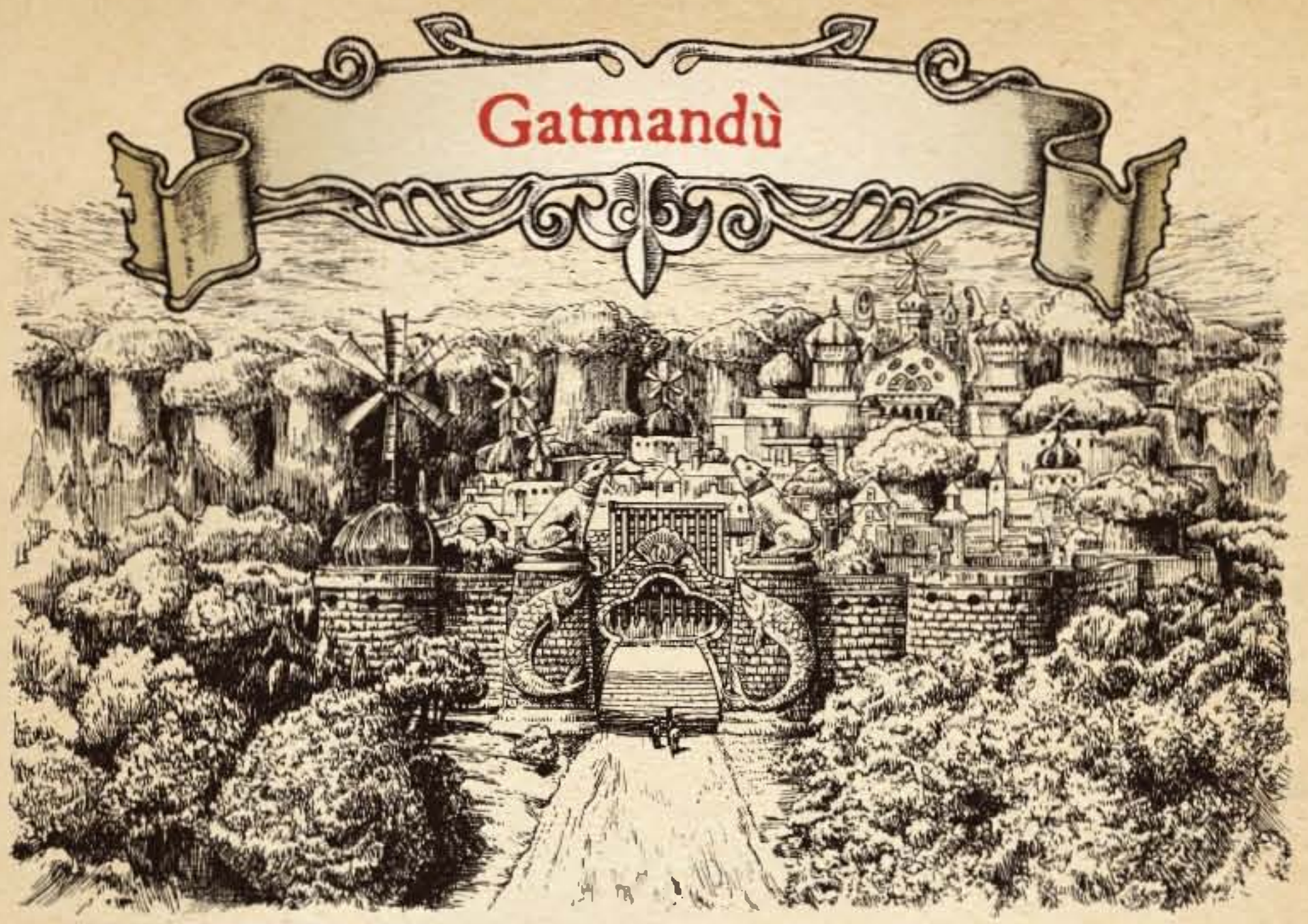
Gatmandù

Gatmandù, il più grande centro abitato delle Terre d'Estate settentrionali, è immerso in un pittoresco sfondo di corsi d'acqua cristallina et antiche foreste. Nella città, governata da un monarca felino, convivono in perfetta armonia felinidi et esseri umani.

Boscodorato

Il Boscodorato è una foresta molto fertile, abitata da numerose creature. Secondo alcuni, le acque di una fontana miracolosa sono l'origine di tanta vitalità.

Gatmandù



La pacifica città del monarca felino

Gatmandù sorge nel mezzo del Grande Altopiano che si estende fin al Boscoscuro. Questa parte delle Terre d'Estate gode di un clima sempre mite, caratteristica che rende la città facilmente raggiungibile in qualsiasi periodo dell'anno.

Gatmandù è la terra natale dei felinidi, creature le cui fattezze ricordano al tempo stesso quelle degli uomini et quelle dei gatti. Le comunità umana et felinide convivono pacificamente in città, et da molto tempo sul trono di Gatmandù siedono dei felinidi.

Lo stile di vita di Gatmandù è calmo et rilassato, meno frenetico di quello di altri grandi centri abitati. Per questo motivo, oltre che per il clima gradevole, la città è una meta consigliata ai maghi erranti in cerca di ristoro.

Informazioni essenziali

- Città: Gatmandù
- Clima: moderatamente caldo tutto l'anno
- Prelibatezze locali: miele di pungisole
- Indole locale: gentile ma indecisa
- Feste et sagre: Campionato di ronfata, Torneo di tiro alla coda
- Sport più popolare: tiro alla coda

Re Felix XI

Avvenimenti recenti a Gatmandù

Anche nelle società più pacifiche esistono problemi et pericoli. Gatmandù non fa eccezione, avendo una lunga storia di conflitti cum i topi. Felinidi et sorci hanno combattuto per secoli, et solo di recente gli abitanti di Gatmandù sono riusciti a imporre la propria superiorità. Secondo alcune voci, però, una nuova stirpe di infidi roditori attende, nascosta da qualche parte nei pressi della città, il momento migliore per sottomettere i felinidi al loro dominio.

Souvenir

Gatmandù è rinomata per la produzione di stoffe tra le migliori al mondo.

- Miele di pungisole
- Abito semplice

Usanze locali: toccarsi il naso

I felinidi si salutano in modo decisamente particolare. Quando due felinidi s'incontrano, avvicinano i loro volti fino a toccarsi i nasi, in segno d'amicizia. Ricordate che sobbalzare per la sorpresa, o per il solletico provocato dalle vibrisse, è considerato un segno di cattiva educazione, quindi cercate di restare sempre composti.

Un popolare luogo d'incontro: la piazza reale

Al centro di questa piazza, situata in prossimità del palazzo reale, si erge la grande statua di re Felix I. Tutt'intorno, invece, hanno sede numerosi negozi et altre attività di vario genere. La piazza reale è il cuore pulsante della città, il luogo dove accade sempre qualcosa d'interessante.

Le Terre d'Estate meridionali

La parte meridionale delle Terre d'Estate ospita un esteso deserto di sabbia, al centro del quale è ubicata la grande et misteriosa città-stato di Muccakesh.

Il villaggio di pescatori di Porto Goa, situato a sud, et il vulcano Jahal al-Dukhan (soprannominato "Monte Fornace" dagli abitanti del luogo), a ovest, rendono quest'area interessante per qualsiasi viaggiatore.

Tempio del cimento

Fu eretto dagli antichi Saggi che vollero costruire un luogo dove i maghi potessero sviluppare le proprie capacità. Solo chi supera le dure prove che qui si svolgono puote sperare di diventare un vero Saggio.

Muccakesh

Quest'oasi nel deserto è governata da una regina dall'aspetto bovino. Famosa per le saporite babane et per il latte che sgorga dalle fontane, la città di Muccakesh è una tappa obbligata per gli amanti del buon cibo.

Costa dei naufragi

Nel mare dinanzi alla Costa dei naufragi giacciono molti scafi affondati. Le imbarcazioni naufragate in quest'area, soprannominata "il cimitero delle navi", sono inghiottite lentamente dal fondale sabbioso, et di molte di esse non si ricorda più nemmeno il nome.

Volta del pianto

Le rovine di una città un tempo assai ricca. Ancora oggi, i suoi corridoi di pietra, simili a labirinti, lasciano a bocca aperta chiunque li veda.

Porto Goa

Un adorabile villaggio di pescatori, noto come "la gemma dei mari del sud". Porto Goa è famoso perché i suoi abitanti hanno inventato le "navi volanti", particolarissime imbarcazioni da pesca.

Jabal al-Dukhan ("Monte Fornace")

Questo maestoso vulcano, sul quale non cresce alcuna vegetazione, ribolle di lava incandescente. Un macigno inserito nel cratere cum un incantesimo ha impedito più volte, in tempi passati, l'eruzione del "Monte Fornace".

Muccakesh

L'oasi del deserto cresciuta fino a diventare una ricca città

Non v'è vista più straordinaria di quella delle splendenti torri di Muccakesh che si stagliano alte sulle sabbie dell'infinito deserto. Tra le mura della città, rigogliosi alberi di babane et due fontane da cui sgorga latte gustoso attendono i forestieri provati dalle fatiche del viaggio. Chi visita Muccakesh per la prima volta rimane colpito dalla sua magnificenza et dal sentimento di uguaglianza così diffuso nella popolazione. Muccakesh è l'unico stato al mondo che, da lungo tempo, è governato da sovrane, le quali hanno saputo trasformare una piccola oasi nel deserto in una città ricca et fiorente.

Informazioni essenziali

- Città: Muccakesh
- Clima: caldo et arido
- Prelibatezze locali: babane, latte gustoso
- Indole locale: determinata, probabilmente per via del caldo
- Feste et sagre: Festival della babana
- Sport più popolare: staffetta dell'oasi

La Muccaliffa di Muccakesh

La storia di Muccakesh

Molti anni fa Muccakesh non era altro che una piccola oasi nel deserto. Un giorno, un Saggio errante decise di erigere due fontane di latte gustoso nell'area dove oggi sorge la piazza centrale della città. Il latte gustoso che sgorgava dalle fontane permise di coltivare diverse piante pregiate, tra le quali spiccano gli alberi di babane. Oggi le babane sono considerate uno dei tre cibi più buoni del mondo. Muccakesh deve quindi la sua prosperità alla generosità di un Saggio et al duro lavoro di tanti coltivatori di babane.

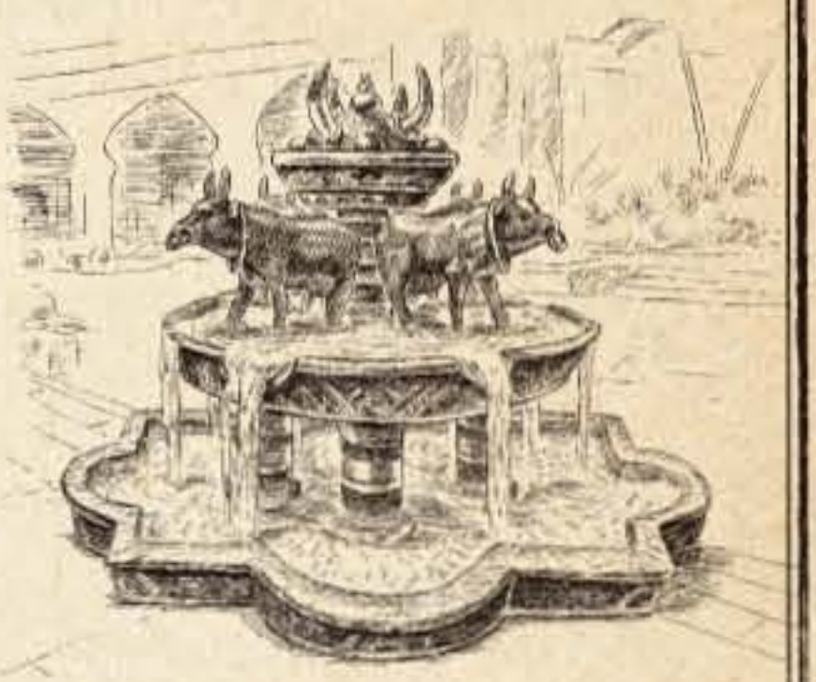
Prelibatezze consigliate

Preparati cum le babane locali, questi deliziosi dolci possono esser assaporati solo all'interno delle mura di Muccakesh.

- Babana split
- Cioccolato alla babana

Usanze locali: musica tradizionale

Gli abitanti di Muccakesh adorano la musica et la danza, et non di rado invitano i visitatori a cantare cum loro. Se riceveste una simile proposta, accettate senza indugio, perché avrete così l'opportunità di conoscere più da vicino gli abitanti et le usanze di quest'incredibile città-stato.



Un popolare luogo d'incontro: le fontane di latte

Nella piazza centrale di Muccakesh si trovano le leggendarie fontane dalle quali sgorga il latte gustoso che ha fatto la fortuna della città. Il latte che zampilla dalle fontane è cremoso et delizioso: non è solo una bevanda dissetante, ma anche l'ingrediente principale di molti piatti saporiti.

Porto Goa

Il villaggio dei mercanti del mare et dei pescatori coraggiosi

Porto Goa fa parte dell'impero di Muecakesh et è il centro del commercio mondiale di babane. Altra attività economica di rilievo è la pesca, che si effettua cum particolari barche dette "navi volanti". Inizialmente, Porto Goa può intimorire i visitatori per il suo frenetico ritmo di vita et per il particolarissimo abbigliamento dei residenti, ma la maggior parte di chi arriva in questo villaggio poi non vuole più andar via.

Informazioni essenziali

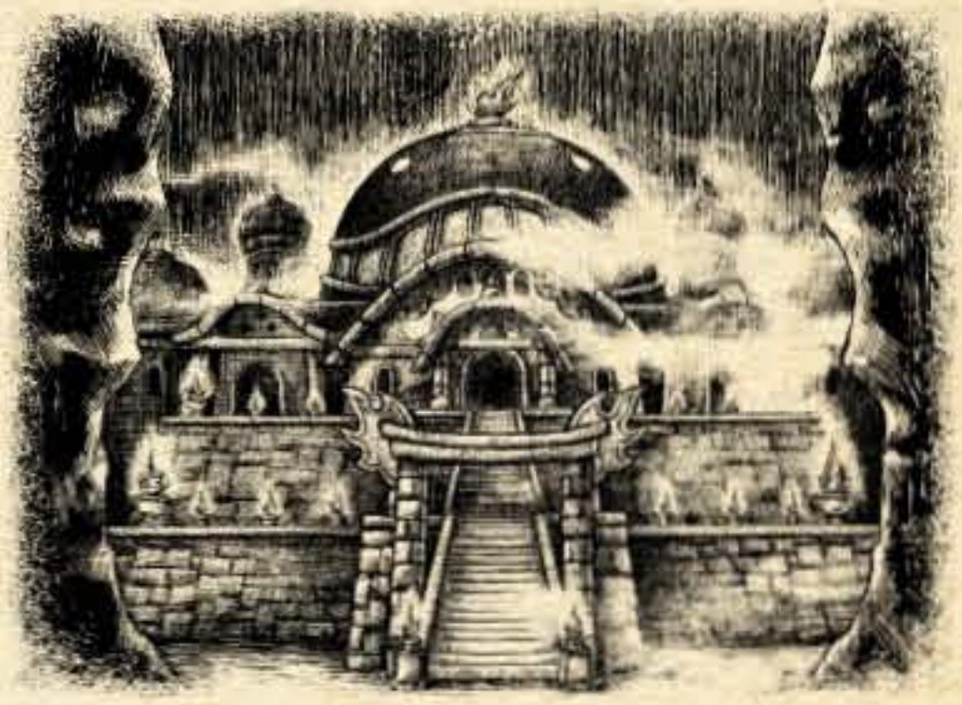
- Clima: caldo et umido, ma cum una piacevole brezza marina
- Indole locale: brusca ma gentile
- Prelibatezze locali: seoncertrote, luccigamberi
- Sport più popolare: gare di navi volanti

I mercanti di strada et le loro merci

I venditori ambulanti di Porto Goa sono famosi in tutto il mondo. Sulle loro bancarelle si trovano tanti oggetti rari et preziosi quanto cianfrusaglie senza alcun valore. Sta a voi scoprire cosa valga la pena acquistare!

Il Tempio del cimento

Il Tempio del cimento si trova nella parte nord-orientale del Deserto splendente. La struttura, protetta da un formidabile guardiano di pietra, fu costruita allo scopo di dare agli aspiranti saggi un luogo dove essi potessero mettere alla prova le loro capacità. I maghi ammessi al tempio devono superare la Prova d'Intelligenza et la Prova d'Amicizia, prima di affrontare un esame ben più arduo. Solo i maghi in grado di superare cum successo tutte et tre le sfide possono sperare di diventare dei veri Saggi.



L'Immenso Saggio

I visitatori del Tempio del cimento potrebbero essere tanto fortunati da ottenere udienza cum l'Immenso Saggio, un mago che si pensa risieda nel sacro edificio sin dalla sua costruzione. L'Immenso Saggio è il più grande esperto di famigli del mondo, et condividerà la sua conoscenza cum coloro che riterrà degni di cotanto onore. Una visita all'Immenso Saggio è obbligatoria per ogni mago che desideri ben comportarsi sul campo di battaglia.

Costa dei naufragi

Il braccio di mare di fronte alla Costa dei naufragi è soprannominato "il cimitero delle navi" a causa delle numerose sciagure navali ivi avvenute. Contro ogni buon senso, molti marinai continuano a recarsi in quelle acque maledette per cercare tesori sommersi, et vanno inevitabilmente incontro allo stesso tragico destino che ha colpito chi li ha preceduti. I pochi superstiti dicono di aver visto una strana luce, la cui origine è tutt'ora ignota, appena prima che le loro navi venissero inghiottite dai flutti. L'opinione dei Saggi è che nessun mago dovrebbe mettere a repentaglio la propria vita per cercare di scoprire cosa si celi dietro questo misterioso fenomeno.

La Volta del pianto

Un tempo capitale di un ricco regno del deserto, questa città in rovina è ora nota come la "Volta del pianto". Pare che ogni notte dalla Volta del pianto si levino i singhiozzi di una donna, ma nessuno ha mai visto alcun essere umano in quell'area. È possibile che sia queste dicerie sia il nome che è stato dato all'area siano stati ispirati dalla statua di una donna piangente che adorna uno dei templi della città.

La cultura della pietra

Le origini della cultura della pietra

Non esiste mago errante che non conosca le pietre miliari poste in ogni area del mondo. Le pietre miliari sono preziosi tesori che gli antichi ci hanno lasciato in eredità. Esse possono registrare i pensieri et i ricordi, et sono in grado di dar ristoro al corpo et alla mente. Per tali motivi, le pietre miliari sono assai utili ai maghi impegnati nei viaggi.

L'inizio della cosiddetta "Era dei Saggi" fu caratterizzata dall'ampio uso di pietre in magia, et quel periodo è anche definito "era delle pietre sagge". I maghi dell'epoca si impegnarono assai per svelare i misteri delle rocce, et usarono statue et tavole di pietra per custodire il sapere. Le pietre erano talmente importanti che furono creati incantesimi speciali per facilitarne il trasporto, et nacque persino una splendida civiltà basata sulla lavorazione della roccia.

Le tavolette di pietra più antiche, dette "pietre della memoria", potevano contenere pensieri et ricordi. Successivamente furono create rocce più evolute, in grado di muoversi et parlare. Tali pietre, alcune delle quali sono giunte sino a noi, hanno una conoscenza senza pari dell'arte della magia, et sono assai sensibili all'adulazione. Esse condividono volentieri il loro sapere cum i maghi che sanno chiedere cum rispetto et gentilezza. Sfruttate sempre ogni occasione che avrete di apprendere da tali rocce.

I guardiani delle città

La maggior parte di tutte le città del mondo è stata costruita cum la pietra. La roccia era usata per creare mura resistenti, ma i poteri magici in essa contenuta fornivano anche protezione da incantesimi et maledizioni. Si dice che le città, le torri, le caverne et gli altri luoghi che hanno beneficiato di tale difesa magica siano protetti da "pietre viventi".

Le pietre viventi continuano a proteggere gli edifici anche dopo che gli uomini hanno smesso di usarli. Ciò spiega come mai al mondo vi sono ancora tante malinconiche pietre viventi che sorvegliano luoghi abbandonati da tempo.

Autumnia

Situato a oriente delle Terre d'Estate, l'inospitale territorio d'Autumnia è diviso tra Cabrera a nord et Pian Porcoferro a sud. Nel corso dei millenni, innumerevoli regni sono sorti nelle terre di Autumnia, ma oggi solo lo stato meridionale di Piggsbruck puote vantarsi d'essere ancora una nazione in qualche misura ricca et potente.

Nonritorno

Questo maniero, al quale di recente è stato cambiato il nome, fu in passato la reggia di un regno oggi non più esistente.

Palude dei miasmi

Un luogo profondamente inquietante che trasuda dolore et sofferenza. Si dice che i rimpianti dei morti infestino ancora oggi questo fetido acquitrino.

Perdida

In questo villaggio piccolo et semisconosciuto si narrano numerose storie et leggende su "Colui che salverà il mondo".

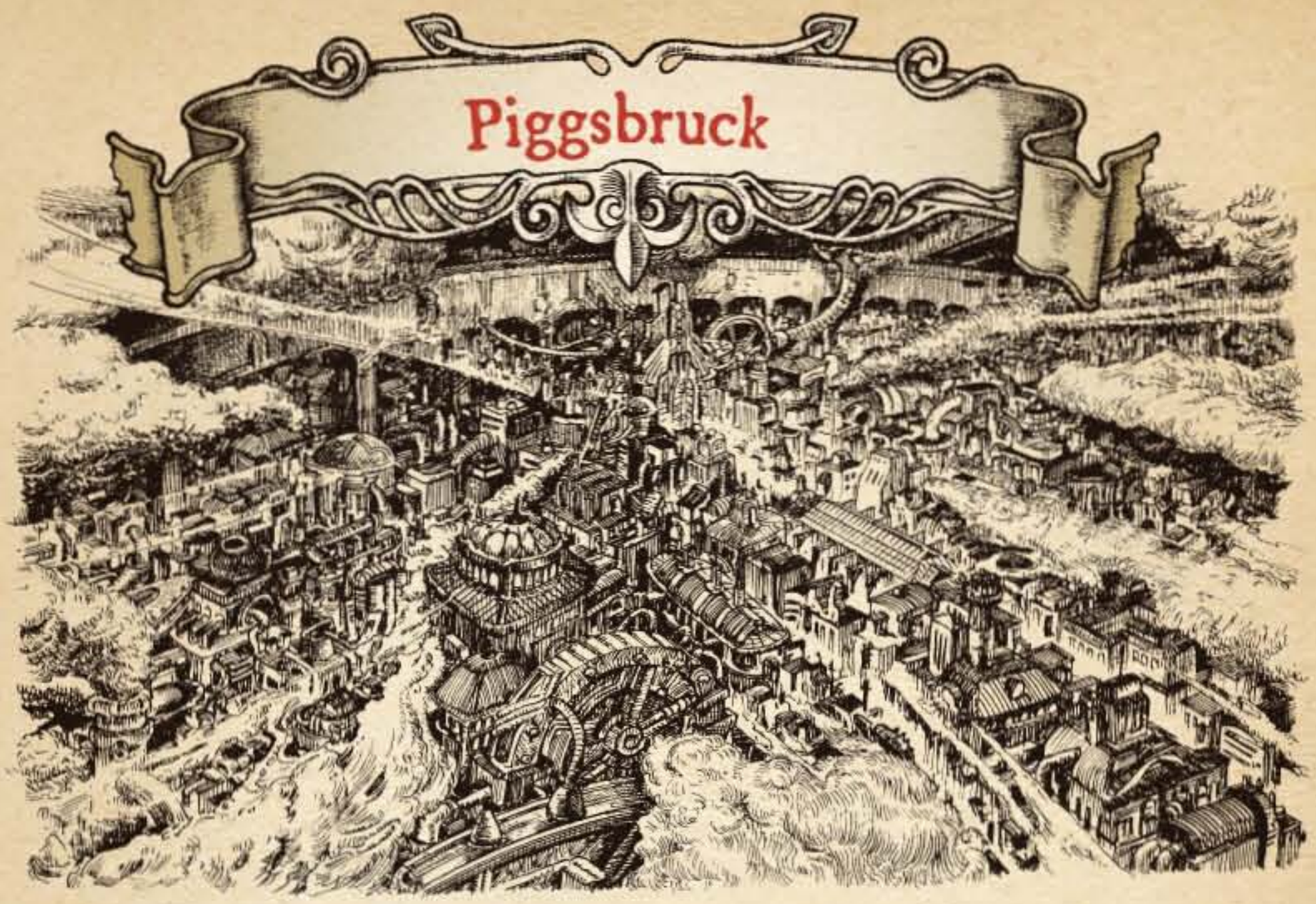
Sentiero funebre

Una vallata tenebrosa et inquietante, costellata di tombe nelle quali si dice siano sepolti antichi sacerdoti. Il Sentiero funebre è l'unica strada che collega la parte settentrionale et quella meridionale di Autumnia.

Piggsbruck

Piggsbruck è un'antica città imperiale, et è da generazioni la culla della ricerca magica et scientifica. Si trova al centro di Pian Porcoferro, nella parte meridionale di Autumnia.

Piggsbruck



Sede di apprendimento scientifico et magico

Piggsbruck, la più grande città di Autumnia, è la capitale di quello che spesso viene chiamato "Impero di Porcoferro". Meta popolare tra coloro che non sono particolarmente interessati alla magia, offre servizi moderni et efficienti. La città è in continua evoluzione, et di recente è stato installato un sistema di binari che permette di spostare interi edifici usando la forza del vapore. Piggsbruck non è esente da problemi: i macchinari delle sue industrie, infatti, generano una densa coltre di smog, che rende l'aria ben poco salubre.

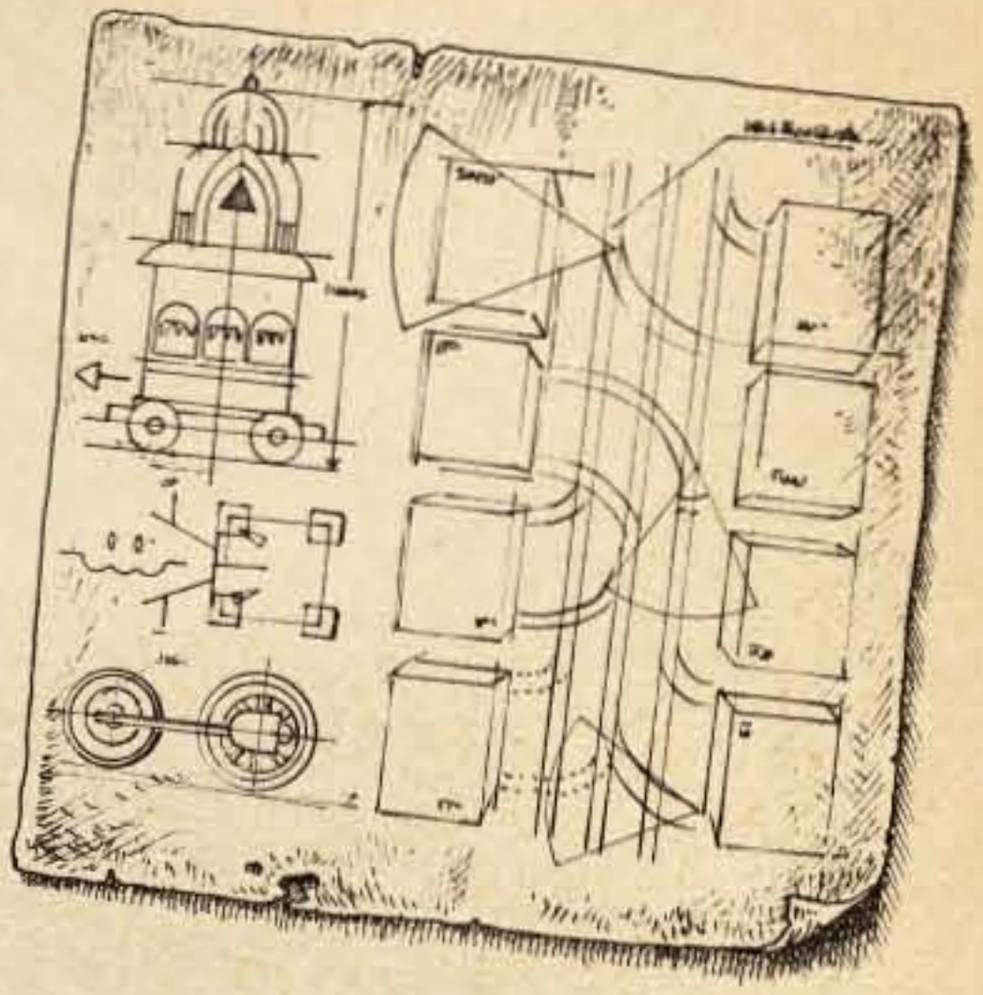
Informazioni essenziali

- Città: Piggsbruck.
- Clima: ventilato et fresco (la città sorge su un altopiano)
- Prelibatezze locali: nertufi
- Indole locale: curiosa et energica, ma anche apparentemente fredda et indifferente
- Feste et sagre: Parata imperiale
- Sport più popolare: caccia agonistica al nertufo

L'Imperatore di Piggsbruck

La marcia del progresso

I cittadini di Piggsbruck sono curiosi et interessati al progresso scientifico, nonché fieri sostenitori et difensori del loro Impero. Ne consegue che spesso danno vita a grandi progetti magico-scientifici nel campo militare. Tali progetti sono tenuti assolutamente segreti, ma ultimamente è trapelata la notizia che Piggsbruck sta lavorando alla costruzione di "Porco Grosso", il più potente carro armato mai realizzato al mondo.



Prelibatezze locali

● Nertufi

Questa varietà di funghi commestibili è estremamente rara et ha un aroma meraviglioso. Pare che accompagni ogni pasto dell'Imperatore.

L'evento più importante di Piggsbruck: la Parata imperiale

Si tratta di un evento tradizionale durante il quale l'Imperatore sfila tra le vie di Piggsbruck. Nel corso della Parata imperiale vengono svelati ai cittadini i più recenti ritrovati tecnologici realizzati dall'industria di Piggsbruck.

Il maiale, simbolo di Piggsbruck

Per quanto possa sembrare strano a chi visita la ricca et moderna Piggsbruck, la città deve la propria prosperità... ai maiali! I suini, infatti, sono da sempre stati usati per fiutare i nertufi, oggetto di un florido commercio. È interessante notare come oggi l'espressione "maiale di Piggsbruck" sia un dispregiativo che indica chi bada solo et esclusivamente al lavoro, trascurando la cura del proprio aspetto esteriore. Con poca considcrazione, dunque, per i lavoratori del settore.

Altre isole

Le Terre d'Estate et Autumnia sono i due continenti più grandi, ma esistono molte altre isole di dimensioni minori che i viaggiatori più curiosi dovrebbero includere nei loro itinerari. Di seguito, citiamo alcune di tali isole.

Il Dedalo glaciale

Una caverna situata nella parte settentrionale della più grande tra le Isole d'Inverno. Secondo un'infondata diceria, al suo interno si trova un labirinto così intricato che è assolutamente impossibile trovarne l'uscita.

Neville

Situato nella parte meridionale dell'isola più grande, il villaggio di Neville è l'unico insediamento abitato delle Isole d'Inverno. Va visitato d'estate, perché l'inverno è talmente freddo che nessuno osa uscire di casa.

Isole d'Inverno

Un arcipelago situato a nord-ovest delle Terre d'Estate. Il clima è estremamente freddo et il terreno è coperto da neve et ghiaccio tutto l'anno. Se decideste di visitarle, ricordate di portare cum voi abiti pesanti.

Fatua

Una piccola isola solitaria, coperta da una fitta foresta ancora inesplorata. Neanche i più avventurosi tra i pescatori delle zone circostanti osano entrare nel bosco, et poche persone sanno quali segreti esso custodisca.

Campo Pie' di Fata

Nascosto nel cuore della foresta c'è il villaggio dove vivono le fate. Il paesino sorge ai piedi di un'alta montagna la cui cima è avvolta dalle nubi.

Neville

Il villaggio del ghiaccio et della neve

Neville sorge nella parte meridionale della più grande delle Isole d'Inverno. Il clima è incredibilmente gelido, ma questo villaggio è senza alcun dubbio il miglior luogo del mondo per vedere l'aurora. Chi visita Neville rimane colpito dalle sue spesse mura, progettate per tener fuori sia i mostri sia il freddo.

Informazioni essenziali

- Clima: perennemente freddo et nevoso
- Indole locale: fredda (ovviamente) al primo impatto, poi molto affettuosa
- Prelibatezze locali: stufato di ghiaccio
- Feste et sagre: Fiera dei pupazzi di neve

L' Anziano del villaggio

Il Dedalo glaciale

Secondo un'antica leggenda di Neville, questa bizzarra caverna permette di vedere nel passato. La sua complessa struttura la rende una destinazione popolare tra gli apprendisti maghi, che spesso, però, perdono l'orientamento a causa delle inquietanti voci che si odono al suo interno.

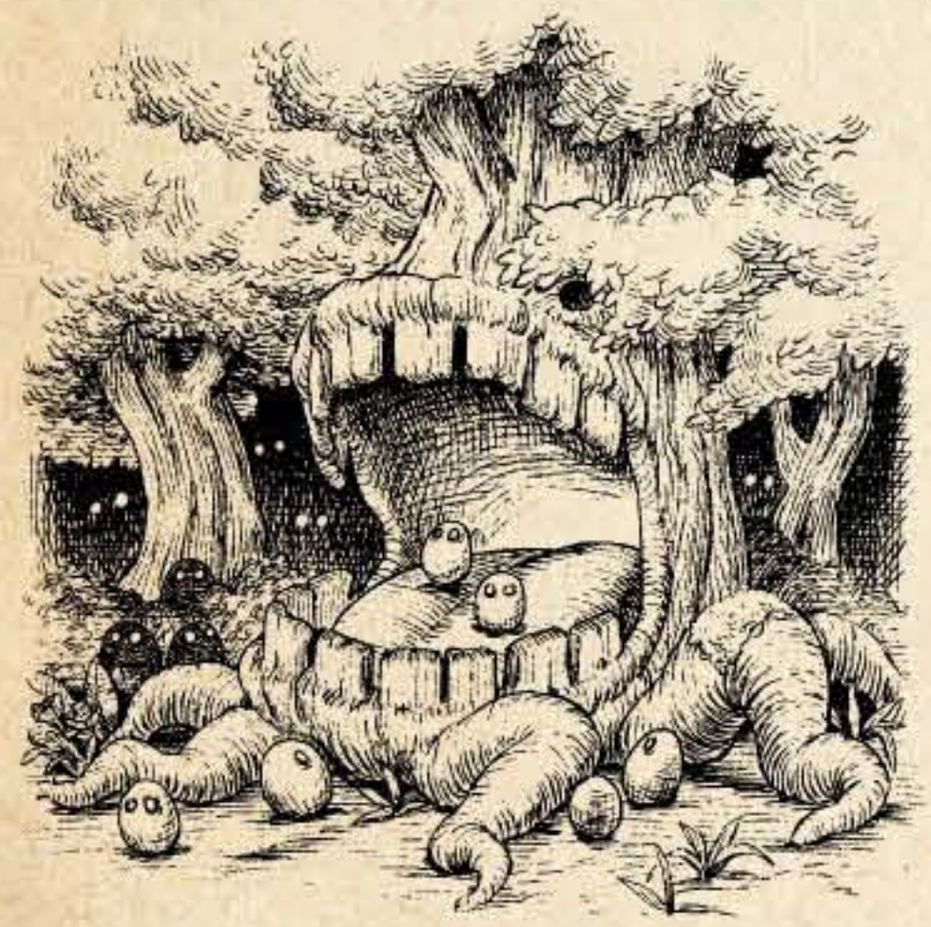
Campo Pie' di Fata

Un villaggio di fate nel cuore della foresta

Campo Pie' di Fata è un bizzarro villaggio nascosto nel cuore del bosco situato al centro di Fatua. Lì vivono diverse specie di fate, che illuminano la foresta cum le loro risate et la profumano cum l'aroma del formaggio grigliato di cui sono ghiotte.

Informazioni essenziali

- Clima: caldo, ma fresco all'ombra degli alberi
- Prelibatezze locali: bocconcini fatati
- Indole locale: gentile et generosa
- Feste et sagre: Festival della Risata di Fatua



Il teatro Boccalarga

In questo teatro leggendario si sono fatti le ossa i più grandi comici di Campo Pie' di Fata. I comici tengono tre spettacoli al giorno et, se le rappresentazioni incontrano il favore del pubblico, sul palco piovono risate et applausi. Il pubblico del teatro Boccalarga è notoriamente assai esigente, et le fate sanno che chi ha successo qui potrà sfondare ovunque.

Le radure nascoste

I rifugi segreti degli abitanti della foresta

Mentre esplorate le foreste di cui è disseminato il mondo, potreste imbattervi in radure non segnate sulla mappa. In questi luoghi vivono gli abitanti della foresta, fieri protettori dei boschi che essi hanno eletto a loro dimora. Gli abitanti della foresta non amano la vita frenetica delle città et dei villaggi, et preferiscono condurre un'esistenza semplice a contatto cum la natura.

I misteriosi abitanti della foresta

Secondo alcuni, gli abitanti della foresta sono in grado di parlar cum piante et animali, et per questo motivo non hanno sviluppato una lingua molto articolata. Gli abitanti della foresta sopportano senza problemi sia il caldo sia il freddo, come se fossero antichi alberi, grandi et forti.

Gli aspiranti maghi hanno senz'altro molto da imparare dagli abitanti della foresta.

Xanadu

La città perduta che fluttua nel cielo

La città di Xanadu fu costruita per mezzo della magia. Era situata in cima a un enorme pilastro di roccia che venne fatto sorgere dalle profondità della terra. Xanadu era governata da una maga dotata di incredibili poteri, tra i quali quello di formulare profezie che si rivelavano immancabilmente esatte.

Informazioni essenziali

- Clima: piacevolmente mite tutto l'anno
- Prelibatezze locali: chiccoduro
- Indole locale: taciturna
- Sport più popolare: gare di spazzanuvole

La maga di Xanadu

La tana del drago

Questa caverna situata nei pressi di Xanadu fu distrutta insieme alla città fluttuante. Ben pochi viaggiatori osavano avvicinarsi a essa, perché si diceva che al suo interno vivesse un possente drago.

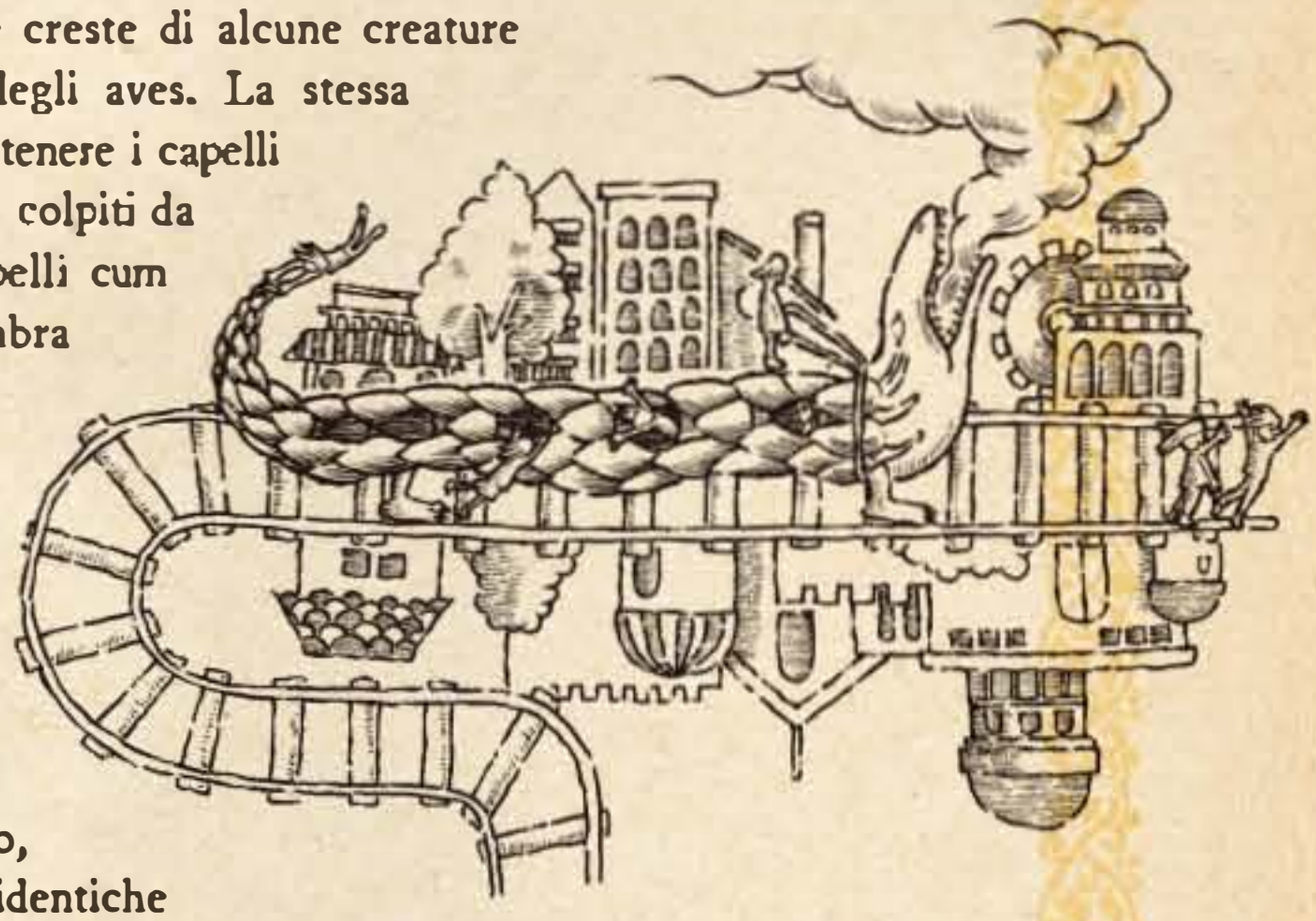
Il mondo parallelo

Un altro mondo del quale poco sappiamo

Il mondo che vedete cum i vostri occhi non è l'unico esistente. Ve n'è almeno un altro ma, dato che solo i maghi capaci di lanciare l'incantesimo Transmundi sono in grado di visitarlo, poche persone vi si sono recate. Alcuni fortunati, tuttavia, sono riusciti a mettervi piede et a tornare qui pur senza usare incantesimi.

Queste persone raccontano di aver visto, in quell'altra realtà, cose assai strane, a partire dall'abbigliamento delle genti che lì dimorano. Una persona, in particolare, ha riportato qui un paio d'occhiali neri come la pece! Nessuno ha ancora capito a quale scopo possa mai servire un simile strumento...

Un'altra testimonianza racconta di una strana sostanza gelatinosa che i giovani di quel mondo si spalmano tra i capelli, rendendo le loro chiome simili alle creste di alcune creature appartenenti alla classe degli aves. La stessa sostanza è anche usata per tenere i capelli dritti, come se fossero stati colpiti da un fulmine. Ungersi i capelli cum questa gelatina non sembra avere alcuna utilità pratica, anche se gli uomini che lo fanno paiono riscuotere un lusinghiero successo presso le donne.



C'è anche chi sostiene di aver incontrato delle perfette copie di sé stesso, persone assolutamente identiche nell'aspetto. Circa vent'anni fa, il Governatore di Porto Goa scrisse nel suo diario di aver visto un enorme serpente in quell'altro mondo. Il serpente, che emetteva nubi di fumo et strisciava veloce su uno strano sentiero metallico, aveva inghiottito molte persone, una delle quali era del tutto uguale al Governatore! Il Governatore pensò d'essere malato et in preda alle allucinazioni ma, in realtà, stava benissimo, et ancora oggi gode di ottima salute.

Il continente perduto

Molte persone sostengono che, da qualche parte, ci sia una terra inaccessibile, sempre avvolta da una fitta nebbia et da dense nubi. Secondo una leggenda, in quel luogo molto tempo fa si sviluppò una ricca civiltà.

Nessuno sa dove si trovi tale posto, anche se c'è chi dice che la nebbia et le nubi si disperdano un giorno all'anno, permettendo di individuarlo et di raggiungerlo via mare. Altri sostengono che l'occhio del ciclone a volte scagli inermi marinai sulle coste di quella terra. Ricordate che queste sono solo voci mai confermate. I maghi desiderosi di esplorare il mondo dovrebbero usare le proprie capacità per escogitare un modo per spazzar via la nebbia et le nubi, invece di prestar fede a tali dicerie.

L'alfabeto nazcaäno

Molti millenni fa, nel periodo di massimo splendore della civiltà nazcaäna, la lingua che oggi parliamo utilizzava un sistema di scrittura assai diverso dal nostro. A tale sistema è stato dato il nome di alfabeto nazcaäno. Nella pagina a fronte è riportata una guida che indica la corrispondenza tra i simboli dell'alfabeto nazcaäno et le lettere che compongono l'alfabeto che utilizziamo attualmente.

Nella sua forma più antica l'alfabeto nazcaäno non era composto da quelle che oggi chiamiamo "lettere", bensì da una varietà di "glifi" tripartiti. La natura assai complessa di quest'ultimi, però, rese necessaria l'adozione di un sistema semplificato. Paradossalmente, quando i Saggi ebbero completato le loro più celebri scritture, i glifi tripartiti erano già stati abbandonati, et la maggior parte delle parole veniva già scritta usando simboli singoli. Questi simboli venivano scritti et letti da destra a sinistra. Tale pratica fu abbandonata nell'Età di Mezzo, quando tra coloro che praticavano le arti magiche si diffuse la moda delle maniche ampie. Ciò provocò magno dispiacere alle lavandaie, che già pregustavano i lauti guadagni che avrebbero incamerato rimuovendo le macchie d'inchiostro dagli abiti indossati dai maghi.

La sintassi nazcaäna è caratterizzata dall'assenza di punteggiatura et di spazi tra le parole. Gli apprendisti maghi spesso si lamentano della difficoltà di determinare il principio et la fine di parole et frasi, ma l'apprendimento del nazcaäno non può certo essere un ostacolo per chi ambisca a ottenere il titolo di Saggio. A tal proposito, segnaliamo che la magna maggioranza dei sistemi di scrittura oggi usati ha introdotto gli spazi tra le parole et la punteggiatura in conseguenza della diffusione delle attività di scrittura et lettura al di fuori delle ristrette cerchie di studiosi di cui prima esse erano appannaggio quasi esclusivo, al fine di aiutare nella comprensione il lettore comune.

Gli animi più acuti avranno sicuramente già notato che l'alfabeto nazcaäno non opera distinzione alcuna tra minuscole et maiuscole. Di fatto, tale distinzione nacque solo con l'avvento del processo di stampa, successivo di parecchi secoli al declino della civiltà nazcaäna.

Va anche sottolineato come il sistema di scrittura nazcaäno usi il segno "ˀ" per rappresentare l'accento grafico. Tale segno viene posto accanto alla vocale sulla quale cade l'accento che le regole della grammatica richiedono sia rappresentato graficamente. Si noti anche che nel sistema di scrittura nazcaäno non esiste l'apostrofo. Pertanto, invitiamo gli aspiranti maghi che si cimenteranno nella decifrazione di antichi testi a non scambiare il segno "ˀ" per un apostrofo, in quanto esso è sempre et unicamente usato come accento grafico per la vocale accanto alla quale si trova.

Di seguito trovate elencati alcuni suggerimenti che potranno servirvi per iniziare a decifrare gli antichi testi.

1. Trovate l'inizio del passaggio et iniziate a leggere da destra a sinistra, utilizzando la guida a fronte per decifrare i simboli antichi.

2. Ricordate che il sistema di scrittura nazcaäno non presenta spazi tra le parole, non fa distinzione tra lettere maiuscole et minuscole et non usa segni di punteggiatura.

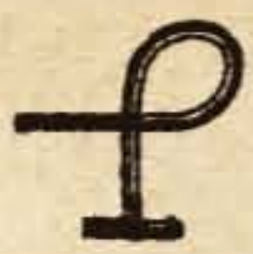
3. Il segno "ˀ" è un accento grafico et non un apostrofo, che non esiste affatto nel sistema di scrittura nazcaäno.

L'alfabeto nazcaäno

A

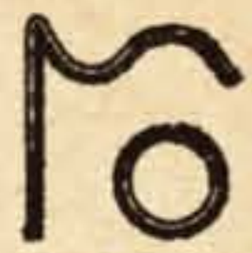
B

C

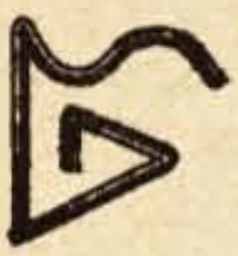


D

E



F

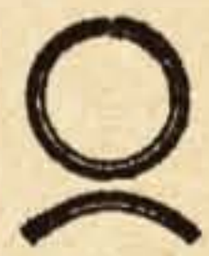


G

H

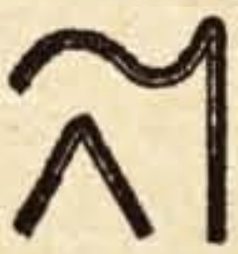
I

J



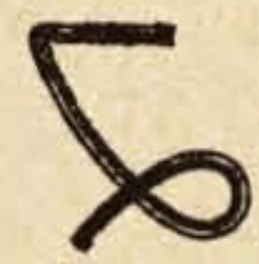
K

L



M

N



O

P

Q

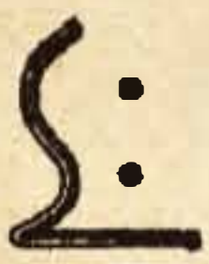
R

S

T

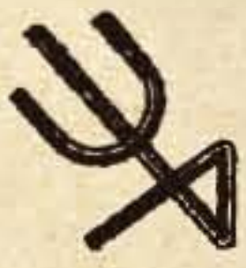
U

V



W

X



Y

Z

`

1

2

3

4

5

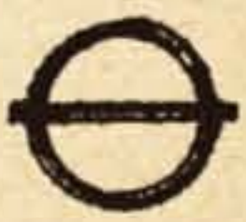
6

7

8

9

0



Dall'oscurità
emerge la luce...

Porta sempre questo libro cum te, mago,
et un giorno potrai essere chiamato Saggio.

Permettici di congedarci cum una poesia
che è anche una profezia.
Seguila attentamente et non ripetere l'errori del passato.

"Al di sopra delle nubi è la prole del cinereo candore
Et essa ancora precipita il mondo nel nero terrore
Rapida la via dell'alba non è mai stata
Essa da sofferenza et disperazione fu sempre vessata
Nuovamente d'entrambi i poteri ben conscia et forte
Inflessibile della sua torre d'avorio fe' roccaforte
Coraggiosi guerrieri provarono a penetrarvi
Anche se sono oscuri i misteri, et i muri impervi
Già sboccia la speranza et tra i fiori verdeggia
Essi tu trova, et troverai la sua reggia
Ricorda, se riterrai d'esserti smarrito
Tu alla parola della fanciulla presta udito

"Se la speranza in te è riposta,
rimani te stesso e avrai la risposta."